

joystick
PC MAC

joystick

N° 78 JANVIER 1997

DIABLO

Un Blizzard d'enfer

Myst 2

Les premières
images

Dossier

CARTES 3D

ON VOUS
DIT TOUT!

**Plutonium
Pack**

**Duke Nukem
revient**

www.joystick.fr

N° 78 • JANVIER 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 \$ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F



Rally

Championship

NETWORK GAMES



« Les décors sont somptueux et mélangent avec bonheur images de synthèse et images numériques...

Certaines épreuves de nuit sont de toute beauté et c'est un grand plaisir que de découvrir les pistes dans l'intimité du faisceau des phares longue portée. »

Microsim



« Les courses sont toutes superbes, aux graphismes variés, et c'est un véritable plaisir de voir onduler

son véhicule à travers les rochers enneigés, les forêts de pins, les floques de boue. »

Gen 4

- Joystick 92%
- PC Team 92%
- PC Loisirs *****
- Gen 4 *****



UN RÉALISME À COUPER LE SOUFFLE...

Bouclez votre ceinture, accélérez à fond,
vous faites partie de l'élite du sport automobile :
28 étapes éreintantes vous attendent pour l'une des
épreuves les plus passionnantes du championnat du
monde des rallyes !

Conditions météo changeantes : pluie, neige, brouillard...

Épreuves diurnes et nocturnes.

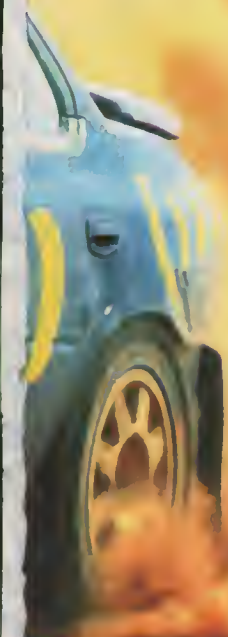
Surfaces de routes variées : gravier, boue, tarmac...

Six voitures au choix : Subaru Imprezza, Escort Cosworth, Renault Megane, VW Golf ...

Quatre modes de jeu : arcade, championnat, contre la montre et course individuelle.

Trois tailles d'écran et de multiples perspectives de vue.

Jusqu'à 8 joueurs possibles en réseau.



Europress

MP
MICROBOLIC FOLIES



Sommaire

JOYSTICK 78 • JANVIER 1997

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

ALIEN TRILOGY	133
BLOOD & MAGIC	84
DESTRUCTION DERBY 2	98
DIABLO	70
DONALD	118
DRAGON LORE II	100
DUKE: PLUTONIUM PACK	88
EVIDENCE	124
FOOT MANAGER	94
HYPERBLADE	128
IZNOGOU	122
JETFIGHTER III	76
M.A.X.	104
NBA LIVE 97	92
POWER CHESS	120
POWER F1	78
SKYNET	110
STREET RACER	126
UNE POUPÉE	114

MAC CD ROM

A8USE	131
BLACKTHORNE	130
COMMANDER BLOOD	96
MARATHON	96
SF3000	108
TREK	132



12 NEWS : Ça ne pouvait plus durer. Les news de Joy n'étaient qu'un ramassis de médisances, jalousies, exagérations, faux procès, trahisons, billonnettes, dossiers de presse... Heureusement, un homme s'est levé pour mettre un peu d'ordre dans ce chaos. Un point de vue sain et objectif sur l'actualité, celui d'Howard Bulot.

42 DOSSIER CARTES 3D : Vous allez craquer. Vous allez acheter une carte 3D. Vous allez vous faire empapaouter grave. STOP ! Lisez ce dossier où on a tout testé, les cartes et les jeux. Deux avis valent mieux qu'une pub.

52 REPORTAGE : Cryo nous a ouvert tout grand ses labos de recherche. Profitez de la vue imprenable en pages 56, 58, 60, 64 et 144. Quant à Quantic, il s'agit d'une nouvelle boîte française très prometteuse...

56 GROS PLAN : Nos enquêteurs ont galopé par monts et par vaux pour vous rapporter 5 Gros Plan sur des softs qui promettent : Pod, Logic Factory, Riven, Oddworld et Of Light & Darkness qui est un projet hors du commun, à cheval entre Myst et Zork Nemesis, Dali et Suidnak pour ce qui est du style.

70 TESTS: Ernest Tarpone de la Game Company ne prend jamais de repos, et les jeux de janvier n'ont rien à envier à ceux de Noël. Diablo, SkyNet, MAX, Power Chess, Plutonium Pack, Destruction Derby 2... ça ne désemplit pas, pour notre plus grand plaisir.

152 PREVIEWS : Lawrence Holland et l'équipe des givrés de l'Étoile noire reviennent en beauté avec X-Wing vs Tie Fighter. Dominion nous en a mis plein la gueule. Sans oublier Sega Rally, MDK et les autres super-previews du mois.

ATTENTION: Nous avons changé notre notation. Voir détails page 69. Bon, si vous n'avez toujours pas compris, on ne peut plus rien pour vous.



PREVIEWS

CAPITALISME	164
DOMINION	154
ERADICATOR	156
G-NOME	162
MDK	158
RELOADED	163
SEGA RALLY	160
SLAMSCAPE	166
TIMEWAR	167
X-WING VS TIE	152

ET AUSSI...

C'EST PAS TRES LOIN	4
SOMMAIRE CD-ROM	6
COURRIER	8
QUOI DE 97?	36
LOISIRS	38
INTRO DES TESTS	68
NOUVELLE NUMÉROTATION	69
TESTS BREFS	133
CRACKS	13
EN DÉTRESSE	140
RÉPONSES MICRO	142
MINITEL	165, 167
P.A.	168

JOYSTICK

est édité par la société **MACHETTE DISNEY**
PRESSE SMC au capital de 100 000 F, localisant
général, RCS MACHETTE 8391341526
Siège social 10, rue Thierry Le Lorrain 92 592
LEVALLOIS PERRET Cedex

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92 588 Clichy Cedex
Tel. 01 41 34 85 00, Fax. 01 41 34 87 99

Gérants : Christian LEVEUR, Pierre SISSMANN
Associés : MACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT
DISNEY COMPANY FRANCE SAS
Directeur de la publication : Christian Leveur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Chef des Infos : Jérôme Durandot
Coordination technique : Edouard Nicol
Correcteur-réviseur : Simone Audouard

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Jérémy, Monsieur Pommé de
Tarte, Fishbone, et Kiki
TESTS : Bob Arctur (Fabian Delavall), Fishbone
(Stéphane Hébert), Jansolo (Olivier Aubin), Lord
Canyon (Hélène Darnaudet), Monsieur Pommé
de Tarte (Laurie Sarfati), Moudine (Cyrille Baron),
Jérémy (Pascal Pichon), Kiki (Celine Gossu)

Correspondant permanent aux États-Unis :
Morgan

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde
Remy, Stéphane Quantin, Jean Pierre Gervinot
JEUX CRACK : Gabriel Lopez
Direction Artistique : Alain Lapeche
Mise en page : Lissy, Isabelle Lecombe, Marie-
Hélène Huet, Christophe Gaudin, Stefania Bramello
& Emmanuel Le Caz
Corrections photographiques : Stéphane Lachet
Secrétaire : Laurence Gouffroy

Publicité : Claudine Lelievre 01 41 34 87 25
Audience Tennes 01 41 34 84 93
Abonnement : Tél. : 01 44 89 41 15
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDYENTE Numéro vert 05 38 40 10
Télémarketing : 3615 Joystick
Centre service HDP

Conception : M. Daz
Rédacteur/Animateur : El Irado
Photogravure : CHAMPA - COMPO IMPRIM
Impression par BROADWAY GRAPHIQUE
Distribution : Imprimerie Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'F.O.D.
Commission paritaire N° 70725
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration : Didier Couly
Couverture : Diablo © Blizzard Entertainment
Ce numéro comporte un accord d'abonnement
joint à l'intérieur du magazine. Le numéro
comporte également 1 cahier de 16 pages et un
CD-ROM gratuits déposés sur la couverture
technique collée pour les abonnés, qui ne peuvent
être vendus séparément. Réalisation de CD-
ROM : Gang
Gang, Fabrice Delavall, Lord
Canyon Noir,
Ed. Responsable
Albert Festeiro,
243 chemin
romain 1800
Koningdijk Vervore
Belgique.

JOYSTICK 1 an 111
n°1 - 1 450 F.

DIFFUSION CONTROLE
1995

P E U R
 H O R R E U R
 A M N E S I E
 N O N - S E N S
 T E R R E U R
 A N G O I S S E
 S E X E
 M Y S T E R E
 A P O C A L Y P S E
 G O R E
 O R G A S M E
 R I C T U S
 I R R A T I O N N E L
 A A A R G H H H H H I I I

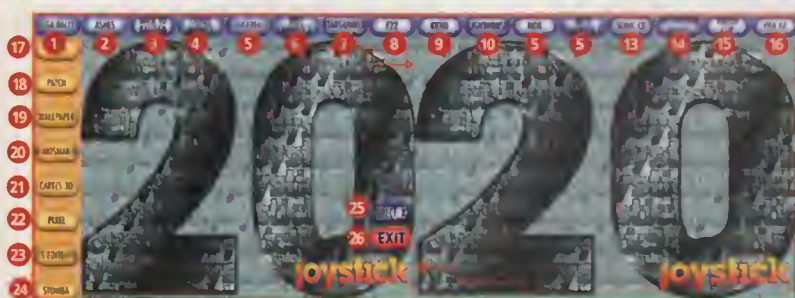
II OBSESSIONS FATALES

<http://www.sierra.fr>



S I E R R A®

sommaire



Chouette ! Le Père Noël a fait un petit tour par chez nous pour nous déposer un tas de démos toutes plus belles les unes que les autres. Il est sympa ce Père Noël. On a bu des coups, il nous a parlé du Grand Nord, de sa hotte et tout et tout. On a malheureusement dû le buter pour qu'il n'apporte pas certaines démos aux magazines concurrents. Un brave type... mais les affaires sont les affaires.

LA PARTIE PC

L'interface JOYSTICK.EXE fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum une 486 DX4 100 équipée de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse.

L'interface JOYSPEED.EXE est une version simplifiée de JOYSTICK.EXE. Elle nécessite également Windows, mais fonctionne correctement sur un 486DX33 ou DX2 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse.

INSTALLATION WINDOWS 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert les extensions WIN32S et WING. La plupart du temps, ces extensions ont déjà été installées sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en vous rendant dans le Gestionnaire de Programmes et en cliquant sur la fonction Exécuter se trouvant dans le menu déroulant Fichier. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que tout est déjà installé, sinon, elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WIN32S et WING en vous rendant dans chacun des répertoires WIN32S et WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant leur SETUP.EXE respectif. Attention, leur installation nécessite 7 Mo de libre sur la partition contenant Windows. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

INSTALLATION WINDOWS 95

Pour fonctionner, l'interface requiert l'exten-

sion WING. La plupart du temps, cette extension a déjà été installée sur votre système par des logiciels du commerce ou tout simplement par l'un des précédents CD de Joystick. Pour savoir si c'est le cas, il vous suffit de lancer l'exécutable en cliquant sur le bouton Démarrer et en sélectionnant la commande Exécuter. Cliquez ensuite sur le bouton Parcourir et sélectionnez JOYSTICK.EXE sur la racine du CD-Rom. Si l'interface démarre, c'est que WING est déjà installé, sinon elle vous renverra un message d'erreur. Dans ce cas, il vous faudra procéder à l'installation de WING en vous rendant dans le répertoire WING se trouvant dans la racine du CD-Rom et en lançant SETUP.EXE. L'installation de ce dernier nécessite 2 Mo de libre sur la partition contenant Windows 95. Si l'interface s'avère être trop lente sur votre machine, vous pouvez lancer JOYSPEED.EXE en lieu et place de JOYSTICK.EXE.

LES COMMANDES INTERFACE

Une fois l'interface démarrée, voici quelques commandes utiles :

Bouton gauche de la souris pour zoomer vers l'avant
Bouton droit de la souris pour zoomer vers l'arrière

Un double clic sur le bouton gauche permet de zoomer directement sur l'endroit concerné. Z pour réduire la fenêtre et accélérer l'interface

+ et - du pavé numérique pour accélérer ou diminuer la vitesse du Zoom

Cliquez en dehors de la zone d'affichage des films pour y mettre fin.

Touche Q ou ALT + F4 pour revenir instantanément sous Windows

CONSEILS

L'interface fonctionne en 256 couleurs pour une question de rapidité. Si vous désirez voir

les vidéos en 16 millions de couleurs, vous pouvez les lancer via le Lecteur Multimédia se trouvant dans le groupe Accessoires de Windows. Les vidéos se trouvent quant à elles dans le dossier DATA du CD-Rom. Si Video for Windows n'est pas installé sur votre ordinateur (Windows 3.1 uniquement), vous pouvez lancer SETUP.VEX se trouvant dans le dossier VFWVIDEO du CD.

NOTE AUX UTILISATEURS WINDOWS 3.1

Les démos DOS acceptant de plus en plus souvent de tourner sous session DOS de Windows 95, leur installation ou leur démarrage s'effectue directement depuis l'interface : ce qui, hélas, provoque très souvent des plantages sous Windows 3.X. Nous avons choisi cette solution pour éviter de priver les utilisateurs Windows 95 d'un possible lancement depuis l'interface. Sous Windows 3.X, vous devrez donc, dans la plupart des cas, quitter l'interface et lancer ou installer ces démos directement depuis le DOS : même si, au premier abord, cela semble possible de l'interface.

MISE EN GARDE

Nous avons rencontré quelques problèmes avec la version 3 de DirectX que vous trouverez sur le CD. Sur certains ordinateurs de la rédaction, ceux équipés de carte mère Endavor d'Intel, cette carte mère avec carte Sound Blaster 16 intégrée, Windows 95 redémarre avec un message d'erreur « Msgsrv32... ». Si c'est votre cas, vous allez devoir restaurer les fichiers de votre carte son. Lorsque les messages d'erreur apparaissent, laissez votre doigt appuyé sur la touche «>» pour ignorer (cela peut durer une vingtaine de secondes), jusqu'à l'apparition du bureau ; puis cliquez sur l'icône du CD-Rom, placez-vous dans le dossier DirectX et lancez DXSETUP.EXE. Choisissez ensuite l'option « Restore Audio Drivers ». Notez que le problème n'est actuellement dû à notre interface, mais à DirectX 3. En cas de problème, nous vous conseillons de contacter la Hot-Line de Microsoft.

LES DEMOS

1) SEGA RALLY

Editeur **Sega** Système **Windows 95**

Et hop, une petite démo jouable du célèbre jeu de voitures de Sega. Bon, il n'y a qu'un seul circuit et qu'une seule voiture, pas de son mais ça vous donnera un avant-goût de la qualité de cette adaptation. Pour lancer la démo manuellement sous Windows 95, cliquez sur le bouton « Exécuter » du menu « Démarrer » et tapez « X:\INSTALL\EXE\INSTALLA » en rempla-

çant X par la lettre de votre lecteur (CD).

2) ASHES

Editeur **Corel** Système **Windows 95**

Encore un clone de Doom, mais signé Corel cette fois-ci. Il se peut que vous ayez des problèmes pour décompacter le fichier selon les démos que vous avez déjà tenté d'installer. En effet, l'installation place des fichiers temporaires dans le répertoire DOS. Si vous obtenez des messages d'erreurs, renommez votre répertoire DOS en DOSOLD par exemple (depuis l'Explorateur) et créez un nouveau dossier DOS vide. Recommencez alors l'installation.

3) BACK TO BAGDAD

Editeur **Military Simulations** Système **DOS**

Simulateur de vol. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\B2B et tapez SETUP.BAT

4) CASTLE INFINITY

Editeur **Shareware** Système **Windows 95**

Voici un jeu d'aventure à scrolling dédié au Net. Destiné à un public plutôt jeune mais parfaitement bilingue. Pour lancer la démo depuis Windows 95, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\CASTLE et cliquez sur l'exécutable CL_DEMO.EXE

5) DAGGERFALL

Editeur **Bethesda Software** Système **Dos**

Voici l'un des jeux les plus casse-bonbons de l'année. Je n'explique : Moulinex, l'aisolo et Kika n'arrêtent pas de jouer à ce jeu de rôles apparemment génial, et dès qu'ils ont cinq minutes, ils en parlent au monde entier sans lui demander son avis. Bref, si vous êtes un acrobate, vous allez adorer. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DAGLITE du CD et tapez SETUP

6) DiscWorld II

Editeur **Pygmalion** Système **Windows 95 & DOS**

Voici en exclusivité la démo de la suite de le jeu de l'aventure de le Terry Pratchett. C'est bien plus joli que le premier volet, on dirait des graphis de Monkey Island 3 de chez LucasArts. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire racine du CD et tapez DW2.BAT

Depuis Windows 95, cliquez sur WINSTEEXE se trouvant dans la racine du CD.

7) STARGUNNER

Editeur **Apogee** Système **Dos**

Voyons voir, cela doit bien faire deux ans que je n'ai point vu de shoot'em up de cette qualité. Ce shareware de Stargunner vous entraîne dans le premier niveau d'un soft à la R-Type. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\1STARV et tapez INSTALLEXEXE

8) F-22

Editeur **Novologic** Système **DOS**

cd-rom n° 20

Si 1-22 comporte quelques défauts qui irritent les puristes (l'avion peut par exemple tourner sur lui-même, moteur arrêté), il n'en demeure pas moins un excellent produit doté d'un moteur 3D qui impressionne. Difficile de ne pas acheter l'original après avoir goûté aux joies de cette démo. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire. \DATA\DEMOS\122. Tapez INSTALL.EXE.

9) KIKND
Editeur **Electronica Arts** Système **DOS**
Le dernier clone en date de Command & Conquer. Décidément, il en pleut comme il pleuvait à l'époque des remakes de Doom. Heureusement, la demande est importante. Celui-ci est signé Electronic Arts. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire KIKND du CD et tapez INSTALL.BAT.

10) LIGHTHOUSE
Editeur **Sigma** Système **Windows 3.1 & 95**
Ce jeu d'aventure s'inspire allègrement de Myst. Le graphisme est très réussi et les nombreuses énigmes présentes offrent une durée de vie très honnête. Pour lancer la démo depuis Windows, cliquez sur l'exécutable SETUP.EXE situé dans le répertoire \DATA\DEMOS\LIGHT.

11) MDK
Editeur **Interplay** Système **DOS**
Troisième bout de la démo de MDK, le futur jeu de David Perry. Au fait, la démo ne marche pas sur Cyrix mais le développeur nous a assuré que la version finale corrigera ce défaut. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MDK3 du CD, tapez MDKDEMO.EXE.

12) MECHWARRIOR 2 MERCENARY
Editeur **Activision** Système **DOS**
Voici la suite de l'excellent Mechwarrior, la référence en la matière. Si vous ne connaissez pas encore ce soft, cette démo vous donnera un rapide aperçu de la qualité du produit. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECH2 du CD et décompressez le fichier MECH2DEMO.ZIP à l'aide de PKUNZIP ou de notre petit programme Joystick.exe situé dans \DATA\.

13) SONIC CD
Editeur **Sega** Système **Windows 95**

Saviez-vous que la mascotte de Sega était un hérisson ? Oui, un hérisson, et par n'importe lequel. Pas un de ces hérissons qui se laissent plateler rouler dessus en traversant une route. Non, un hérisson surpuissant qui court à donf et qui saute partout.

Eh bien, Sonic débarque sur PC dans une adaptation du jeu de plates-formes de très haute qualité.

En cas de problème, cliquez sur SONIC_CD.EXE se trouvant dans \DATA\DEMOS\SONIC.

14) DESTRUCTION DERBY 2
Editeur **Pygmalion** Système **DOS**

Testé dans ce numéro 78 de Joystick, Destruction Derby 2 apporte un réel progrès par rapport à la première version. Il existe désormais de vraies courses dont le but n'est plus seulement de défoncer les autres voitures... De même, la résolution peut être en S-VGA, ce qui est un net progrès quant à la qualité des adaptations venant de la PlayStation. Bref, c'est beau, c'est fluide et c'est une exclu. Ouah, la classe ! Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DD2 du CD et tapez DD2DEMO.EXE. Pour paramétrer le son, tapez SETSOUND.

15) VIRTUA Cop
Editeur **Sega** Système **Windows 95**
La version commerciale du jeu offre quatre stages qui vous donneront du fil à retordre. Pour lancer la démo depuis Windows 95, placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VIRTUA du CD et cliquez sur VSQUAD.EXE.

16) FIFA 97
Editeur **Electronica Arts** Système **DOS**
Entièrement en 3D, FIFA se distingue par la richesse de ses coups. Les amateurs apprécieront. Pour lancer la démo depuis le DOS, placez-vous dans le répertoire \FIFA97 du CD et tapez FIFA97.DOS.EXE.

17)
Vous voulez des fichiers de musiques au format MODS ? Eh bien, en voilà quelques-uns que vous trouverez dans le répertoire \DATA\GANA\MODS du CD. Si vous ne disposez pas de players, vous en trouverez deux, un pour DOS et un pour Windows dans le répertoire \DATA\GANA\PLAYERS.

18)
Des mises à jour pour divers programmes de jeu.

19)
Voici un recueil de fonds d'écran soigneusement sélectionnés par le grand GANA. Ceux-ci se trouvent dans le répertoire \DATA\GANA\W.PAPER du CD.

20)
La suite des démos créée par des «demo makers». Cette compile qui occupera plusieurs CD n'est pas une sélection des meilleures démos, mais de toutes les démos de l'année 96. Ce mois-ci, les lettres D et E.

21)
Dossier Cartes 3D. Nous avons inclus quelques démos et patches pour les cartes 3D actuellement en vente sur le marché. Tenez, le patch de Tomb Raider pour 3D EX par exemple, eh bien il y est.

22)
Le concours Pixel a été remporté ce mois-ci par Olivier Lesaint, qui a le droit de choisir un jeu parmi la liste du choix de la rédaction.

23)
La liste des éditeurs... comme d'habitude.

24)
Les copineries de Seb, de Patate et de ses copains.

25)
DirectX 3. Attention, lisez la mise en garde.

26)
La sortie. Je vous rappelle que vous pouvez également quitter l'interface en appuyant sur «Q» ou sur les touches «Alt»+ «F4».

REMARQUE

Vous trouverez une démo supplémentaire non signalée sur la pochette CD et non comprise dans l'interface. Celle-ci se nomme Amber Joynney Beyond et se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\AMBER.

LA PARTIE MAC

Pas de quoi sauter au plafond ce mois-ci. Bon, vous trouverez en clair : un wargame, Over the Reich, Capitalism, Creep Night 2, le deuxième flipper de chez Sierra, Derratt Sorcery et Amber, un soft d'aventure au graphisme sympathique. Ceux qui sont encore bloqués dans Lost Eden pourront consulter la solution, et les

amateurs de sharewares trouveront trois programmes bien utiles. Enfin, nous avons inclus quelques programmes lecteurs - ou plutôt lectrices devrai-je écrire. C'est cool. Continuez comme ça.

Responsabilités

Le CD-Rom numéro 20 fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. H.D.P. ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de H.D.P. ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

POUR RECEVOIR CHEZ VOUS LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA, ABONNEZ-VOUS !

239^F au lieu de 385^F
soit une économie de 146^F !

+ en cadeau dans chaque numéro un CD-Rom avec des jeux et des utilitaires pour PC et MAC.

Vos Avantages Abonnés :

- 1 Joystick arrive chez vous avant sa sortie en kiosque.
- 2 Vos petites annonces sont prioritaires.
- 3 Vous bénéficiez de 120 mn sur 3614 JOYSTICK.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 239 F au lieu de 385 F, soit 4 numéros gratuits. Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat lettre à l'ordre de HDP.

Nom : _____ Prénom : _____

Date de naissance : [] [] [] 19 [] [] Sexe : ☐ M ☐ F

Adresse : _____

Code postal : [] [] [] [] Ville : _____

Ordinateur : _____ Pseudo* : _____

* Pour bénéficier du 3614 JOYSTICK, après l'avoir créé sur 3615.

ST 131

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11.1070 Bruxelles. 1 an (11 numéros) : 1570 FB.

N° bancaire : 210-0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.

Autres tarifs étranger sur demande au 44 89 44 84.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnement. Sauf opposition formelle par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

On a beau être entouré d'ordinateurs tout le temps tout le temps, minee, c'est fou comme on aime le papier, les enveloppes et les timbres chez nous à Joystick. Ceci pour dire qu'il ne faut pas que, ô mon Dieu, vous hésitez à nous envoyer tous vos commentaires, vos avis, vos humeurs, à : Joystick, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fourmier, 92588 Clichy Cedex. Seb

Fou de Foot

Yann Demeurant, de Bondoufle (91), est un abonné mécontent et il a tapé une petite lettre sur son joli ordinateur pour nous le faire savoir.

Je suis lecteur et surtout acheteur de votre revue depuis le commencement, j'ai tous les numéros, j'ai été content jusqu'à ce jour. Aussi, étant abonné, j'envisage de ne pas renouveler mon abonnement pour deux raisons dont la première, majeure :

- Dans votre numéro d'été 73 juillet/août, vous parlez d'un dossier Fou de Foot, et à la page 55, l'un des rédacteurs Seb je crois, débavure avec franchise n'est bien et rare que tous les lecteurs de Joystick sont hermétiques aux jeux de management d'équipe de foot, qu'il est désolé et ne peut pas tester ce type de jeux. Eh bien figurez-vous que j'ai trouvé chez votre concurrent des lecteurs de ce type de jeux, l'innuence déjà votre humour suite à ce type de courrier... Je précise en outre que Carton Rouge et L'Entraînement ont fait partie des meilleures ventes dans les boutiques Micromania et je vous invite à prendre connaissance des ventes approximatives auprès de ces sociétés, vous apprendrez alors qu'il se vend beaucoup de jeux de ce type. [...]

Voilà la deuxième raison et pas des moindres : lors du Multimedia World Show à Paris, Porte de Versailles, qui s'est tenu au début du mois, j'ai vu à l'entrée du salon que pour 50 francs (49 francs je crois) on pouvait acheter Monkey Island 1 et 2. Je me suis empressé d'aller vous voir pour acquiescer ces softs. Après avoir exposé ma requête auprès de deux personnes différentes, on m'a dit que ces softs étaient sur le numéro spécial de décembre rendu à 49 francs et avec trois CD, que je ne suis empressé d'acheter. Eh bien, il n'y avait rien sur ces jeux. Ainsi je suis toujours intrigué par ces softs, que vous proposez à la vente sur votre stand.

Le deuxième problème avant le premier. En partant du principe que tu as acheté le bon Hors-Série Joystick, le LucasArts qui est en ce moment en kiosque, avec effectivement 3 CD, et qui coûte effectivement 49 francs, tu ne devrais pas avoir trop de problèmes pour trouver les deux Monkey Island en question. Si le problème persiste, c'est sûrement que tu as un exemplaire aux CD défectueux (ça arrive, on a déjà vu ça effectivement), auquel cas on est super désolé, il suffit de nous les renvoyer pour en recevoir des tout neufs qui fonctionnent. Hop !

Le premier problème, qui apparemment te tient à cœur, à tel point que tu ne désires pas continuer ton abonnement.

Désolé vieux, mais on ne va pas se forcer à tester

des jeux qui nous filent des boutons. Dans ce cas, on ferait mal notre bonlot, et ça c'est hors de question. Quant à l'argument comme quoi ces jeux se vendent très bien, ça ne change rien. *Independence Day* marche très bien au cinéma, ça ne m'empêche pas de penser que c'est de la daube. "Les Musclés" font un carton depuis pas mal de temps ! J'ai envie de les tuer quand ils osent traîner sur l'écran de ma télé. Et puis le coup du top Micromania, je me réserve d'autres sources quant aux chiffres de ventes des softs. Je vais te raconter une ch'tite anecdote, vite fait. Il y a quelques années, j'étais jeune, et je programmais des adaptations de jeux 16 bits sur Amstrad CPC. Un jour, paf, je gaule un contrat de huit mois pour adapter un jeu tout juste sorti sur Atari ST. Une semaine après, dans un magazine, je vois que Micromania vendait déjà mon jeu. Je n'avais même pas tapé dix lignes de codes, tu imagines donc à quel point on fait confiance aux tops Micromania.

Analyse

Vous pouvez pas le voir, là, mais la lettre de Bruno Mantel était tout plein jolie à voir. En tout cas en voici le contenu qui remet, il faut le dire, de (très) nombreuses pendules à l'heure.

Je vous écris pour vous faire part d'une petite citation très sympathique : "Si j'étais banquier au rendeur de voitures, je regarderais Internet comme un raz de marée qui va me balayer." Andy Grove, PDG d'Intel, ainsi que son analyse par moi-même ©, totalement objective - au sens karlzerien du terme :

1. On peut souligner que Mr Grove, qui est tout de même un pont de l'informatique, dit "Internet" et non pas "l'Internet", ce qui élit définitivement une certaine polémique.

2. Mr Grove, contrairement à un certain courant de "branchés" qui surfent sur le Web, est beaucoup moins vantard, même s'il ne dédaigne pas montrer qu'il est lui aussi "dans le mire" en y allant de sa propre métaphore Web/élément liquide, mais plus subtile que celles rencontrées habituellement puisqu'il parle de "raz de marée".

3. En poussant plus loin l'analyse, on ne manque pas le petit message personnel envoyé à Bill Gates, patron de Microsoft. En effet, personne n'ignore que celui-ci a occupé successivement les emplois de banquier et rendeur de voitures, avant de monter sa boîte de papillans jeunes.

4. On remarque bien, avec l'utilisation de la première personne, que Mr Grove fait une comparaison délibérée entre lui et Mr Gates,

soulignant bien par le terme que lui-même ne pas balayer.

5. Avec son style tout personnel, Mr Grove, de façon quelque peu satirique, suggère même, par un effacement du langage, l'emploi qui sera Billon après le raz de marée, balayeur.

6. Enfin, pour bien montrer qui est le maître à son tour Bill, il précise clairement que cette petite phrase ne pourra donner lieu à aucune suite, en terminant sa déclaration par un point non-stop et sans appel. Très dominant.

P.S. : Lovez, le sarcasme est poisse à son usage, puisque, si l'on prend les trois mots AND, GORE et INTE, on peut arriver à "me ça gôr" : GATE INTER DVOITELI, "Gôr" et "Inter" sont des mots connus, le mot "Dvoiteli", de par sa structure, témoigne d'une forte instabilité morale. On peut donc traduire la phrase GATE INTER DVOITELI par : la porte, le lien entre, différentes, folies. Heurté de dire que dans cette définition pour le moins - subtile, la personne mise en question, et qui l'on tente de défaire, est clairement utérée par le premier mot de l'imagination (Gate), très croquant.

Bon. Je n'ajouterais rien à une analyse aussi pertinente, c'est inutile. Bruno est un ami de longue date, nous allons au centre ensemble, et nous avons maintes fois partagé les petits bonbons de couleur que madame Pratchett nous filait dans des gobelets.

Pas de cadeau

Décidément, ce mois-ci est sous le signe des abonnés pas très contents, voire pas jouasses du tout. Mathieu Constanzo n'est pas content, donc, et il a bien raison.

Je viens de recevoir une proposition de rachat de votre part d'une durée de un ou deux ans. Je suis un peu déçu, car contrairement à beaucoup de publications - je suis abonné à pas mal de magazines - vous n'offrez aucun cadeau, et cela d'autant plus que votre abonnement - quoiqu'intéressant - ne donne pas le record des réductions - surtout pour deux ans... Quant aux 120 minutes de connexion, je les ai déjà utilisées la première fois, alors là deuxième...

De plus, étant donné les temps difficiles, pas mal de vos confrères - *Moto Journal* par exemple - proposent désormais un prélevement trimestriel. Cela faciliterait pas mal les choses, et fidéliserait...

Cela d'autant plus que votre magazine a une bonne ligne éditoriale : ni style bêtifiant, ni

humour vulgaire... Bref, je suis assez satisfait de Joystick, même si j'y verrais au moins deux ou trois améliorations :

- Comparer les softs entre eux en prenant à chaque fois une référence, car les + ou les -, dans l'absolu, ne sont pas toujours parlants ;

- donner plus d'espace aux lecteurs : Internet que je n'ai pas, est là pour montrer que le besoin de communication se fait de plus en plus sentir dans notre monde hostile !

Bien, bien bien. Je commence par la fin, tu m'en veux pas, j'espère, Mathieu. Nous sommes assez d'accord avec ta première proposition d'amélioration. D'ailleurs, si tu jettes un œil dans des anciens numéros de Joystick (je dis ça parce que t'es abonné), nous avions pris cette direction, déjà, avec des encadrés dénommés "Comparatif". Pour d'obscures raisons, cela demandait plus de travail qu'il n'y paraît, et cette pratique fut donc oubliée. Ta lettre nous fait réaliser que c'était une bonne - voire une très utile - idée. C'est promis, nous allons essayer de la réinstaurer. Hop.

Nous sommes embêtés par ta deuxième proposition. Autant nous avons beaucoup de respect pour nos lecteurs - et je ne fais pas de plan démagogue à deux balles -, autant j'aime le rapport lecteurs/écrivains, chacun à sa place. Je ne dis pas ça que pour Joystick, mais je suis moi-même lecteur d'autres magazines dans lesquels j'apprécie le fait que ce soit eux qui parlent et qui écrivent, pas tout un chacun. Cela dit sans aucun préjugé ni hiérarchie. De plus, puisque tu parles d'Internet et du besoin grandissant que nous avons tous de nous exprimer, c'est justement là que de telles envies doivent s'assourir. Et, en ce qui concerne Joystick, nous avons justement un site (www.joystick.fr) avec un forum où nos lecteurs (ou pas) peuvent s'exprimer.

Quant au problème du rachatement et des faibles cadeaux qui récompensent de telles preuves de fidélité, nous sommes super d'accord avec toi. Nous en parlons depuis quelque temps, et nous allons insister pour que quelque chose soit fait dans ce sens. C'est malheureusement le problème des grands groupes de presse, dont nous faisons partie depuis quelques années maintenant : ça bonge plus lentement qu'une petite équipe, dès qu'il s'agit de déboursier de l'argent. Mais la rédaction de Joystick a gardé l'esprit anarchiste, et on se battra, nom de Dieu, c'est promis...

En direct avec la rédaction sur le
3615 JOYSTICK

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick!



- Tests : Alien's, Indy Car Racing II, MK III, Rayman, Stonekeep, Cricket, WipeOut...
- Sur le CD : Les démos de Rayman, Middle of Master Lu, Raven Project, Sim Isle, Création...
- Dossier : Peut-on encore vivre sans Pentium ?
- Soluces : Star Trek: Next Generation



- Tests : Warcraft 2, Teloraz, Rebel Assault II, The Dig, Police Quest SWAT, Po'ed 3DQ, Cybermage...
- Sur le CD : Les démos de Big Red Racing, Shell Shock, Ice Break, Into The Shadow, YooDo Lounge, Bermuda Syndrome...
- Dossier : Bullfrog, BBS Joystick, Supergames.
- Loisirs : Virtual Book L'Éléphant, le monde du vin de Bordeaux...



- Tests : Wing Commander IV, Terminator Future Shock, Gabriel Knight 2, Outpost sur Mac...
- Sur le CD : Les démos de Rebel Assault 2, Wipeout, Gabriel Knight II, Navy Strike, Dagger Fall, Indy Car Racing II...
- Dossier : Interview Bill Roper (Warcraft 2), La retouche d'images digitales
- Soluces : Tom's Passage



- Tests : Doom 3DQ, Silent Thunder, Earthsiege II, Top Gun, Marathon II sur Mac...
- Sur le CD : Les démos de Conquest Of The New World, Silent Thunder, Earthsiege 2, Descent 2, Toshinden...
- Dossier : Faut-il brûler Windows 95 ?
- Soluce : Première partie soluce Stonekeep.



- Tests : Duke Nukem 3D, Descent 2, Command & Conquer: Opération Survie, NBA Live '96...
- Sur le CD : Les démos de Duke Nukem 3D, Terranova, Chronicles Of The Sword, Cyberia 2, Virtual Snooker, Bad Mojo...
- Dossiers : Jeux en réseau, cartes 3D
- Soluces : Suite et fin soluce Stonekeep.



- Tests : Conquest of the New World, Ripper, Big Red Racing, Civilization 2, Abuse, ATF...
- Sur le CD : Les démos de Abuse, AfterLife, Assault Rigs, Big Red Racing, Command & Conquer: Covert Operation, Nemesis Wizard...
- Dossiers : Salon ECTS Londres, Bullfrog, Shiny Entertainment, Dreamworks, Fin du PC 2, Sirzech, 3DQ...
- Soluces : Wing Commander IV



- Tests : Megarace 2, AfterLife, Deus, Settler 2, Warcraft 2, World Rally Fever, Gearhead, Prisoner of Ice Mac...
- Sur le CD : Les démos de Indiana Jones and his desktop, Shellshock, Return Fire, Organic Arts, ProPinball Mac, Wing Commander IV Mac... Et un reportage vidéo chez Bullfrog!
- Dossiers : Bullfrog, Salon E3 Los Angeles, Empire, Power VR, Down in the Dump...



- Tests : Grand Prix 2, Space Hulk, Deadline, Witchaven 2, Sensible Soccer, Olympic Soccer, Earthworm Jim 2...
- Sur le CD : Les démos de Advanced Tactical Fighter, Metal Rage, NeStadium... Et un reportage vidéo chez Mindscape Bordeaux
- Dossiers : Salon E3 suite et fin, la technologie MMX, Toons Truck, Kalf 95...



- Tests : Syndicate Wars, Lighthouse, Time Commando 2, AH-64 Longbow, Crusader no regret, Phantasmagoria Mac, Descent II Mac...
- Sur le CD : Syndicate Wars, Settlers, Time Commando, Marathon, etc Attention Windows 95 et Mac uniquement.
- Dossiers : Tomb Raider, Rama, Novologic, MDK, Criterion Studios, Carnage...



- Tests : Creatures, Dawn in the Dump, Clandestine, Age of rifles, Close Combat, Gene Wars, Zork, Sherlock II, Hexen Mac, A10 Cuba mac...
- Sur le CD : Gene Wars, Bug, Deadline, Diablo, Road Rash, Incredible Machine, Monty Python, Quake...



3 CD pour PC
Flash back
le jeux complet

5 démos
500 Mo de sharwares



- Tests : Tomb Raider, Screamer 2, Daggerfall, Warcraft II, Pandora, Spyro, Rama...
- Sur le CD : Diablo, Hunter Hunted, Nascar 2, Screamer 2, Tomb Raider, Pinball 2...
- Dossiers : Quel modem choisir ?



- Tests : Alerte Rouge, The Darkening, Larry 7, Master of Orion, Harvester, Monty Python...
- Sur le CD : Alerte Rouge (nouveau), JediFighter III, Nascar, Terminal Velocity...
- Dossiers : Upgrader son PC

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement maché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez. Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port) et 56 francs par hors serie (49 francs + 7 francs de frais de port). L'adresse où envoyer tout ça est la suivante :

**JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21
10355 MARGNY LE CHATEL CEDEX**

Nomprénom

Adresse

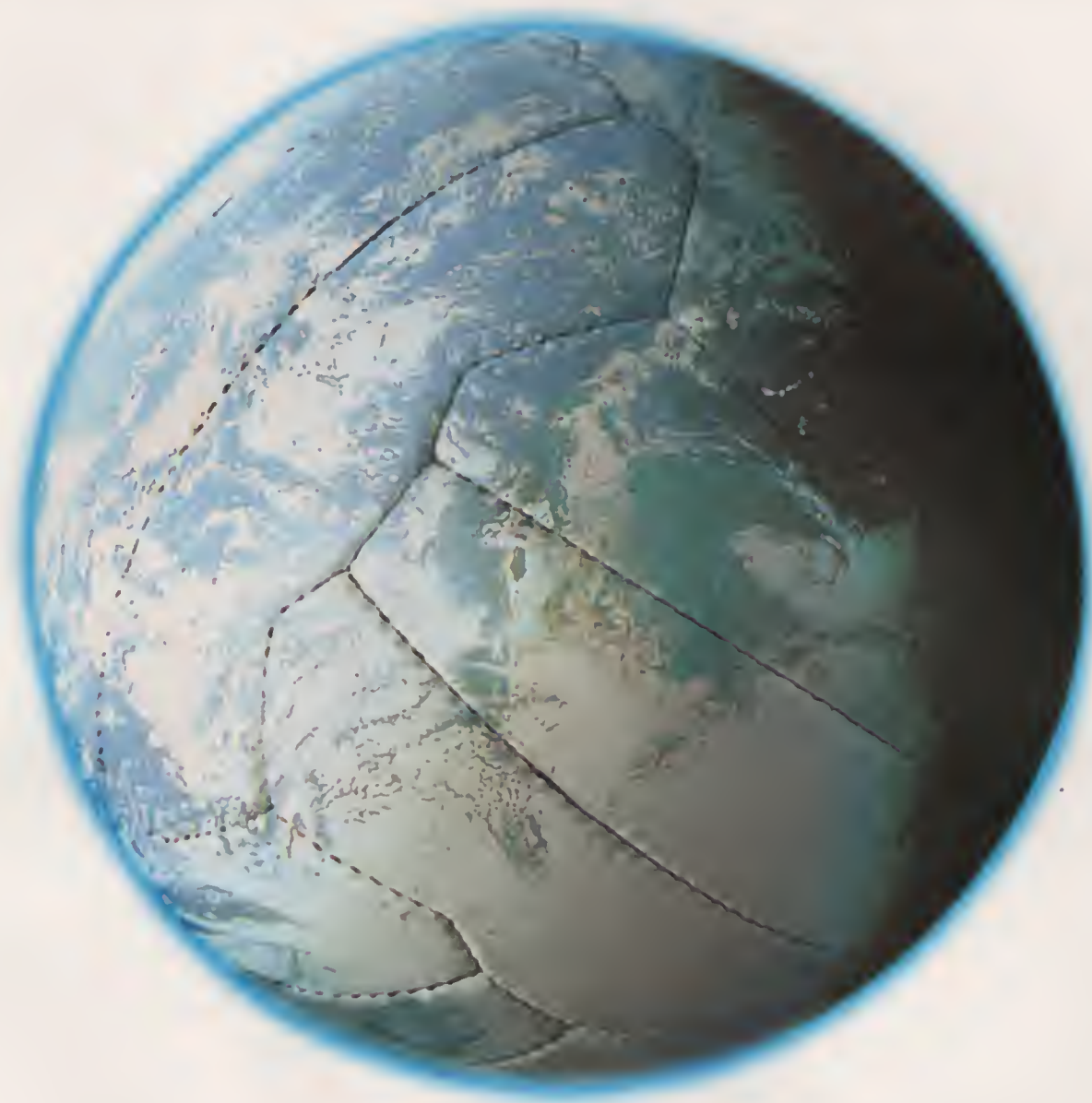
Code Postal / / / / /

☐ N°66 ☐ N°67 ☐ N°68 ☐ N°69 ☐ N°70


☐ N°70 ☐ N°72 ☐ N°73 ☐ N°74 ☐ N°75

☐ N°76 ☐ N°77 ☐ HORS-SERIE 3 CD

**Certains affirment que le
football est le sport le plus
spectaculaire au monde...**



www.easports.com

• EA SPORTS, le logo EA SPORTS et MotionBlending sont des marques de Electronic Arts • Electronic Arts et "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sont des marques déposées de Electronic Arts.
• Produit sous licence officielle de la FIFA. • HP Pavilion est une marque de Hewlett Packard Company.
• Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis ou dans les autres territoires.
• SEGA, SEGA Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. • "PlayStation" et le logo  sont des marques de Sony Entertainment Inc.



Vous avez attendu ce moment là toute votre vie. Le monde entier vous regarde. Vous êtes à quelques mètres de la cage où le gardien, anxieux, prépare sa détente. Autour de vous, les défenseurs font le pressing. Il ne vous reste plus beaucoup de temps avant le coup de sifflet final. Vos supporters, placés derrière le but, scandent votre nom. Personne en soutien, vous devez marquer maintenant sinon adieu la coupe. Votre cœur bat à 100 à l'heure. Un premier crochet vous permet de vous libérer du marquage, petit passement de jambes pour placer le ballon sur votre pied gauche, vous placez une superbe frappe enveloppée, le gardien tente une parade mais le ballon vient se loger en pleine lucarne. Le stade est debout, vos supporters vous acclament. Toute l'équipe vient vous sauter dans les bras et faire avec vous le petit pas de danse synonyme de victoire.

FIFA 97 c'est le meilleur du football.

Des joueurs en 3D réalisés par capture de mouvements permettant la création de graphismes très fluides. Grâce à la technique du MotionBlending™, le jeu est d'un réalisme impressionnant.

Le nouveau moteur 32 bits permet une rapidité de jeu encore jamais atteinte, une jouabilité et une gestion de l'intelligence artificielle sophistiquée. De plus, vous avez maintenant le choix entre des matchs en extérieur ou en salle.

Enfin, en direct du stade, retrouvez Thierry GILARDI et David GINOLA pour les commentaires des matchs.

Chaussez vos crampons et rejoignez les stars du foot dans le seul jeu capable de vous placer là où se trouve l'action : sur le terrain.

FIFA 97. L'Emotion intacte.



En voici la **Preuve.**

FIFA97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Pour obtenir de plus amples informations sur FIFA 97 téléphonez au 04 72 53 25 00 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

EA
SPORTS
IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME™

Edito

Oui oui, bonne année aussi ! À propos de nouvelle année justement, sachez que nous avons pris de grandes résolutions : on baisse les notes. Certes, ça fait deux mois qu'on en parle, alors n'allez pas faire les surpris, les étonnés, mais bon, on ne sait jamais, autant en remettre une couche. Donc on revoit un peu à la baisse les notes de Joystick. Je vous l'ai déjà dit, il s'agit avant tout de rééquilibrer tout ça, histoire de rester cohérent. Remarquez je dis ça, et paf ! le premier test que je fais depuis, pfou, au moins... il se retrouve avec 90. Ben oui, mais c'est comme ça. Cela dit, profitez-en parce que des notes au-dessus de 90, on ne va pas en distribuer à la louche cette année. Sinon ça va. Allez, un souhait pour l'année à venir ? Euh... que ce soit la paix sur la Terre, et que tout le monde ait assez à manger.

Non, c'est banal. Que tout le monde se connecte à Internet. Non, c'est débile, ça gâche de la bande passante. Pas de souhait alors. Que les choses continuent comme ça.

Ah mince, c'est un souhait ça. Au fait, comme prévu, Yacine est parti au Pérou ou à Caracas pour devenir journaliste. Un vrai qui a fait Science Po entre deux dessins, pas un comme nous. Du coup, on a un nouveau dessinateur. C'est un pote à moi, très bête comme on aime. Vraiment très bête.

Cyrille Baron



Ce mois ci «L'avis d'Howard Bulot»

MTV makes me want to play Red Alert

Un million d'unités d'Alerte Rouge, le dernier chef-d'œuvre de Westwood Studios, ont inondé les magasins du monde entier, constituant l'un des plus gros lancements de jeux de l'histoire du PC. Un miyan ! Une grosse campagne de pub a fini d'enfanter le clau, au cas où les joueurs ne seraient toujours pas au courant de la sortie du jeu. Et ce n'est pas tout, deux spots publicitaires de 30 secondes traînent sur l'antenne de MTV jusqu'à la fin décembre, spot montrant allégrement des extraits du jeu. Les pubs pour les yaourts et les liquides vaisselle n'ont qu'à bien se tenir.



L'avis d'Howard Bulot :
"J'aime beaucoup Alerte
Rouge, tout spécialement
parce qu'on peut y tuer des chiens."

Cyber et jardin

Je ne sais pas ce qui est le plus détestable chez Alexandre Jardin. Sa trachée, sa voix de "cogalène", ses livres ou ses films. D'ailleurs, je n'irai pas voir son dernier film "Oui", version saute-beurk du "Déclin de l'empire américain". La bonde-annonce agaçante avec Pierre "pot-de-crème-fraîche" Palmade m'a suffisamment gâté.



EXTRAIT DE "LES CAILLOUX DE SAINT TROPEZ"
RÉALISÉ PAR ALEXANDRE JARDIN.

L'homme est finalement bien serviable, puisqu'il va nous offrir une raison de plus de le haïr avec CyberMaman, son dernier livre branchaillie. Des gamins, un savant fou informaticien, et une maman enfante dans le cœur d'un ordinateur. Réalisé en collaboration avec un photographe et un spécialiste des effets spéciaux, CyberMaman sort chez Gallimard Jeunesse.

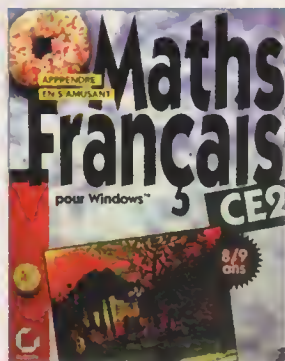


L'avis d'Howard Bulot : "Il y a quelques années, j'ai rencontré Alexandre dans un cocktail. Je me souviens lui avoir vomis dessus pendant deux ou trois heures."

Je suis une ordure

Là, je le sais bien, je suis vraiment une ordure. Quand j'étais gamin, j'aurais pas apprécié qu'on me fasse ce coup-là. Dans un instant, je vais parler de softs éducatifs sur PC destinés aux plus jeunes d'entre vous. Je sais que vos parents feuilletent Joystick en douce, je le sais bien, et je les entends déjà déclarer : "Bah voilà, c'est parfait ça mon petit chou, voilà ce qu'on va te payer avec le chèque que tata Jacqueline t'a envoyé pour Noël: Maths Français CE2 !".

C'est sorti chez Sybex Original Software, c'est assez bien fait, ça suit donc les programmes scolaires de maths et de français, et il y a un volume pour le CE1, un pour le CE2, et un pour le CM1 ; et en plus, c'est pas trop cher, un peu moins de 150 balles. La boîte prétend que cela permet d'apprendre en s'amusant.



Le même coup

Vous vous souvenez des premiers jeux CD-Rom ? On n'arrêtrait pas de râler, ça pouvait l'escroquerie de tous les côtés, on nous ressortait les mêmes jeux qu'au format disquette, avec quelques séquences d'animation en plus, au des voix, genre. On va nous relaire le même coup avec le DVD, c'est clair ; et déjà, au dernier Camdex, quelques éditeurs présentaient leurs premiers titres au format DVD-Rom. Pas bien folichon, avec notamment Activision qui ressort Spycraft et The Muppet Treasure Island. La même chose, mais avec du son au format MPEG.



L'avis d'Howard Bulot : "L'année prochaine, je reviens avec une pipe flua qui clignote".

AntiGame = ProCon

Chez Ricain-Land, les chefs d'entreprise fans de 1984 peuvent s'entraîner localement et se payer AntiGame de DVD Software (un peu plus de 300 balles), un soft qui détecte les jeux dans les disques durs de leurs employés et qui les efface.

Le prétexte ? Une étude ricaine qui a révélé avec fracas qu'en termes de perte de productivité les jeux ont coûté 50 billions de dollars aux entreprises.

Avec AntiGame, on va regagner des points d'abrutissement et de servilité, chouette. Vive les caméras de surveillance dans chaque bureau, les cartes à puce qui limitent les allées et venues aux toilettes et les temps de pause calculés à la seconde.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai bien connu Georges Orwell, il s'est beaucoup inspiré de nos conversations pour écrire '1984' : au début, Big Brother s'appelait Gros Bulot."

BIG BULO



IS WASHING YOU

AFTERSHOCK

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE POUR QUAKE*



Cette première suite de Quake vous offre :
plus de 100 niveaux passionnants à explorer,
un mode multi-joueurs facilité via internet
et un fantastique éditeur de niveaux.

head
games
PUBLISHING

CD-ROM PC



GT INTERACTIVE
SOFTWARE

* Nécessite la version complète du jeu

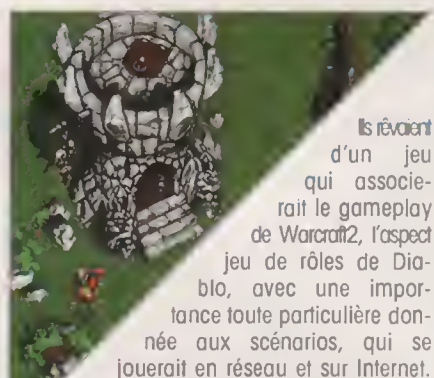
Aftershock©1996 Head Games Publishing. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software Corp.
GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>

VEINARDS

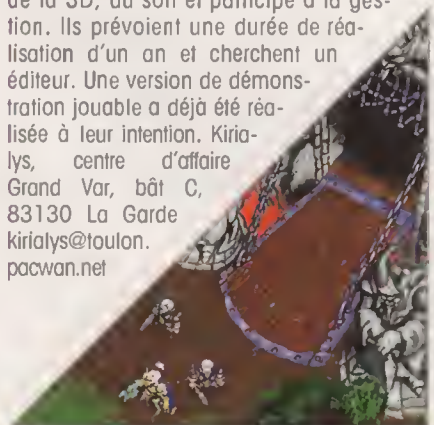
Le mois dernier nous avons testé le dernier CD des Guignols, le cauchemar de PPD, même que ça nous avait fait rigoler tout plein. Eh bien Canal+ Multimedia réserve une surprise aux abonnés Canal+ puisqu'une version collector du CD-Rom leur est réservée. En série limitée, et tout et tout, avec coffret en cuir et économiseur d'écran inédit. Le tout pour un peu moins de 350 balles. Les veinards.



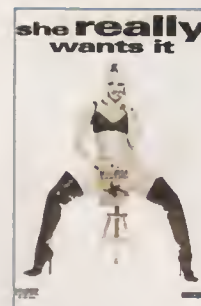
Elyria cherche un papa



Ils rêvaient d'un jeu qui associerait le gameplay de Warcraft2, l'aspect jeu de rôles de Diablo, avec une importance toute particulière donnée aux scénarios, qui se jouerait en réseau et sur Internet. Ils en ont rêvé tellement fort, que leur projet commence à sérieusement se matérialiser. Le jeu s'appelle Elyria, une équipe de vingt personnes est déjà formée, faite de l'association de deux sociétés : Kirialys et Gribouille. Kirialys se charge du scénario, de la programmation et de l'infographie 2D. Gribouille s'occupe de la 3D, du son et participe à la gestion. Ils prévoient une durée de réalisation d'un an et cherchent un éditeur. Une version de démonstration jouable a déjà été réalisée à leur intention. Kirialys, centre d'affaire Grand Var, bât C, 83130 La Garde kirialys@toulon.pacwan.net



Humour anglais



Dans ce même numéro, nous vous parlions des embrouilles qui se déroulent en ce moment outre-Manche à propos des pubs pour les jeux vidéo. L'une des pubs pointées par les rieurs étant notamment celle de Gametek pour Battlecruiser 3000 AD où l'on voit une demoiselle dans une pose ultra-sexy.

Cette pub est passée en pleine page dans les colonnes de notre confrère English CTW, et, paf, la semaine d'après, dans le même canard, une autre pub, de THQ International cette fois, parodiant la première. Avec au passage un petit slogan se foutant de la gueule des éditeurs qui sont obligés de faire des pubs "shocking" pour essayer de vendre leurs jeux.

Maxis homophobe?

L'image sexiste qu'on se fait du milieu des jeux vidéo n'est pas prête de changer. Récemment, Jacques Servin, programmeur qui bossait sur SimCopter, le prochain jeu Maxis, s'est fait virer pour des motifs douteux. On lui a demandé d'ajouter une série de "pauflottes-banus" qui apparaîtraient pour récompenser le joueur qui termine un niveau. Le genre de nénettes en maillat de bain, au sautir aussi large que leurs seins sont gras, qu'on a l'habitude de voir au départ des courses de bagnoles, au ici et là dans les jeux. Jacques Servin a pris la liberté d'ajouter des "beaux mecs" en maillats, qui, occasionnellement, s'embrasseraient tendrement. Cette récompense apparaît à la fin du 10e niveau, ainsi qu'à divers moments surprises (vendredi 13 au date anniversaire de Jacques).

De 50 000 à 80 000 exemplaires de cette version de SimCopter ont été distribués, ce qui ne plaît pas du tout à Maxis-le-conservateur-bien-pensant qui, du coup, diffuse un patch sur le Net ainsi que sur disquette pour rétablir l'ordre.

Maxis a déclaré que la sanction à l'encontre de Jacques Servin n'avait rien à voir avec le fait que des mecs en maillat se rulent des pelles, mais avec la politique interne de Maxis qui interdit d'ajouter des éléments sans le consentement de la direction. Genre.

Le pays des Quakers est décidément bien agaçant : oui, les garçons ne désirent que vos filles, rassurez-vous, ils vont les marier et la future famille ira à la messe tous les dimanche



L'avis d'Howard Bulat : J'aime beaucoup les homos. D'ailleurs, je me fais intranquer assez régulièrement".

NOUS LES QUAKERS,
ON AIME PAS LES
JEUX DE PÈDES.



Des miyons pour 3 DFX

Tout va bien pour Gordon Campbell, président de 3Dfx Interactive, la boîte qui développe la carte 3Dfx. En ce moment, le gars Gordon doit avoir un sourire affiché difficile à lui effacer. En l'espace de deux semaines, ses chasseurs de têtes lui ont ramené deux belles pièces, et ses financiers ont bien rempli les caisses. Parfait.

Les deux nouvelles recrues sont Greg Ballard, qui a quitté une chaise de grand chef chez Capcom US, et Jim Whilms, un ancien de Sony Computer Entertainment US qui s'était illustré, notamment, pendant le lancement de la PlayStation l'année dernière. Deux nouvelles recrues qui viennent renforcer l'équipe 3Dfx Interactive déjà pleine d'ambitions.

Pratiquement dans le même temps, 3Dfx Interactive a agrandi son capital avec une injection de 11,6 millions de dollars provenant de diverses firmes pétées de thunes. Avec tout ça, 3Dfx Interactive a bien l'intention d'être le leader en technologie 3D, d'ici la fin de l'année 97. Gordon aurait déclaré, lors d'une pause devant la machine à café, "on va tous leur péter la gueule, y vont voir".



L'avis d'Howard Bulat : "Il est couillon, ce Gordon. Il m'a pas dit qu'il avait encore besoin d'argent. Je lui aurais fait un autre chèque, vraiment."

Microsoft aime Microsoft

Microsoft Press nous sort deux bouquins de soluces, l'un pour Close Combat, l'autre pour Flight Simulator pour Windows 95. Deux livres Microsoft sur deux jeux Microsoft qui tournent exclusivement sous Windows 95. Mais comme le monde est bien fait, je tope ces lignes sous Mocwrite sur mon petit Macintosh Classic que j'aime. Le livre sur Close Combat est extrêmement précis et complet, mais celui sur Flight Sim est une oïde de jeu ossez superficielle.

L'ovis d'Howard Bulot :
"Je n'ol molheureuse-
ment plus une seconde à
consacrer à la lecture, depuis que
je me suis découvert une passion
pour le sexe por téléphone."



Rock & Roll construction Set

Si vous passez Duke Nukem, vous avez sans doute déjà essayé de construire des niveaux pour vos capains de régiment, et là, pour réussir à faire une map sympa, vous avez péri. Normalement, grâce au "Guide officiel pour Duke Nukem" édité par Sybex, vous devriez y arriver sans trop de problèmes, au moins comprendre pourquoi vous n'y arriverez jamais. À l'intérieur, un CD avec 50 niveaux, Duke en version shareware, et quelques outils dont le remarquable "canviewer" qui vous permettra, petits veinards, de visualiser des fichiers ".can". On peut quand même déplorer l'absence du programme qui sert à fabriquer les maps, mais bon, il est filé dans la version commerciale de Duke3D.



DUKE NUKEM PLUTONIUM

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE *



DU NOUVEAU POUR DUKE
(ARMES, ENNEMIS,
BOSS, DÉCORS, ...)
FAITES DURER LE PLAISIR

3D
REALMS
CD-ROM PC

GT
GT INTERACTIVE
SOFTWARE

* Nécessite la version complète du jeu

Duke Nukem 3D ©1996 3D Realms. All Rights Reserved. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp.
GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. <http://www.gtinteractive.com>

Eidos glouton

La glotonnerie est un vilain défaut, et Eidos Interactive devra rendre compte un jour de son péché : encore une boîte dans laquelle elle vient d'investir. Cette fois, il s'agit de Pure Entertainment, et Eidos a racheté 26 % des parts de la société. Les gars de Pure ont bossé récemment sur Total NBA, Azrael's Tear et Z, et le premier jeu chez Eidos sera un shoot en 3D, Lunatik, qui devrait sortir à la fin de l'année.



① IMBÉCILE JE VOUS AVAIS DIT D'ENLEVER LE C^{OT} BLAKE HUNTER, PAS LE SERGENT SCHULTZ!!! ② TABERNACLE!

Excellent !

Berkeley Systems, fier inventeur des excellents économiseurs d'écran de la série After Dark, revient parmi nous plus fringant que jamais. Outre une version 4.0 d'After Dark, justement, avec 20 nouvelles animations dont un truc étrange qui se connecte sur le Net et vous fait défiler des news, les gars de Berkeley débarquent avec un nouvel économiseur d'écran basé sur les Simpsons.

Les différentes scènes proposées sont à mourir de rire, en général, tout à fait dignes de la série originale. Itchy & Scratchy se poursuivent sur votre bureau, foutent le bardel dans vos dossiers et se bastonnent comme il se doit. Bart fait des lignes de punitions sur le tableau noir, Lisa joue du saxo, etc. Super-drôle, bien foutu, tout plein beau, j'adore. Excellent (comme dit Mr Burns) !



L'accouchement est pour bientôt

Perfect Weapon ne devrait pas tarder à sortir du ventre de moman American Softworks Corporation. Il s'agira d'un jeu d'aventure/action en 3D à la Time Commando, dans lequel vous jouerez le Commandant Blake Hunter, un champion du monde d'art martial enlevé par les extraterrestres.



L'avis d'Howard Bulot : "Ce scénario mérite un Oscar dans le cul."



Telex

NovaLogic lance une nouvelle gamme, les Master Series, leurs anciens hits réédités à prix budgets. Les premiers titres à revoir le jour seront Werewolf, Armored Fist et Wolfpack.



Au doigt et à l'oeil !

Dans le style j'invente des gadgets débiles qui ne servent à rien, les Américains ne finiront jamais de nous étonner. Ressemblant comme deux gouttes d'eau aux machines des stations services «toi aussi, teste ton potentiel sexuel», MindDrive est un joystick permettant de contrôler vos jeux par la pensée ! Enfin c'est ce que dit la pub... Moi je l'ai essayé et soit ma pensée est un vrai foutoir, soit c'est un attrape nigaud. Ce toutu vaisseau allait dans toutes les directions sauf celle à laquelle je pensais... Et dire que les copteurs sensitifs du bidule m'y ont presque fait croire...

ELUS "JEUX DE L'ANNÉE"!

OFFRE SPÉCIALE
Carrefour



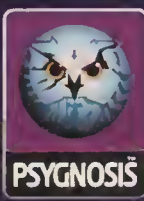
DESTRUCTION DERBY 2



Spectacle garanti!
Le plaisir extrême pour le joueur.



**PC
CD
ROM**



* par la rédaction de Psych'Info.
* pour l'achat de Discworld II et dans la limite du stock disponible.

Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
© 1996 Perfect Entertainment Ltd. All rights reserved. Illustration © Josh Kirby 1996. Published by Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features, likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

DISCWORD II



Un **MERVEILLEUX**
COKTAIL d'humour
32% PC Team, décembre 96

PERFECT
ENTERTAINMENT

DISCWORD II



offre un
tapis de
souris*

LES ANGLAIS

Les Anglais sont des gens étranges. Ils ne parlent pas tellement comme nous, ils bauffent des trucs bizarres, leurs femmes ont de longues dents, leurs hommes politiques portent des perruques blanches ridicules, leurs princesses ont des histoires d'amour aussi ridicules que celles de nos concierges, leurs chiens n'ont que trois pattes, leurs enfants sont chauves jusqu'à l'âge de 12 ans, leurs vieux se chient dessus 24 heures sur 24, ils ont deux pieds gauches, FIFA 97 est classé premier au Top 50 des ventes sur CD-Rom en Angleterre.

Bébé crabe

Project Two Interactive, un nouvel éditeur situé aux Pays-Bas, débarque dans le panier de crabes. C'est pas tous les jours qu'un nouveau ose s'y risquer ; alors on lui souhaite de se tailler sa place avec ses petites pinces parmi tous ses congénères. Il annonce déjà la publication de dix produits pour l'année en cours, dont le premier, "Strike Point", est prévu pour janvier. Il s'agira d'un jeu d'hélica multijoueur orienté arcade.



L'avis d'Howard Bulat :
"Je viens de lire cette news tout en faisant du trapèze volant. C'est ainsi qu'elle doit impérativement être lue pour prendre tout son sens."

Canal+ et Imagina

Pour la huitième année consécutive, Canal+ va donc nous faire profiter des délicieuses créations qui seront présentées à Imagina. Mais cette année sera encore plus délectable que d'habitude pour ceux qui regarderont la télé pas comme les autres. Le lendemain de la remise des prix Imagina, sera diffusée une fiction d'une heure réalisée par Jérôme Lefdup et scénarisée par Norman Spinrad ; une fiction qui aura pour matière première les différentes créations présentées lors du festival.

Le même jour, le samedi 22 février, Cyberculture se parera également des atours d'Imagina dans une émission spéciale à ne pas manquer.

Tiens, pendant qu'on parle d'Imagina, glissons également que nous autres gars de Joystick irons également y faire un tour, histoire de glisser quelques belles images dans un prochain numéro.



Pouêt

C'est Sybex, donc c'est pas cher : moins de 100 balles pour acquérir "Le Compositeur". Oui c'est vrai, "Le Compositeur" ça fait tout nul, mais sous ce titre que nous nous accorderons pour qualifier de minable, se cache un séquenceur ; un petit Q-Base quoi, qui va vous permettre de vous taire les dents avant d'attaquer les programmes pro, qui eux sont bien meilleurs, mais minimum trente fois plus chers. Le Compositeur importe, édite et exporte au format Midi. Il propose 50 styles de base, du rock au classique en passant par les musiques de film.

Objectif thune

Les gars d'Objectif Micro ont eu une idée limite géniale : une sorte d'argus, une cotation qui comprend 2 500 références et recense tous les jeux PlayStation, Saturn, Megadrive, Super Nintendo, 3DO, Jaguar, PC FX,

PC CD-Rom, Mac. Elle donne une note globale au jeu, basée sur les tests effectués dans les magazines spécialisés ainsi que sur le potentiel commercial des produits. C'est carrément un outil qui manquait cruellement aux boutiques. Cette cotation, réactualisée chaque trimestre, est vendue dans les 200 francs à l'unité et 600 balles pour l'abonnement d'un an.

Le plus beau dans tout ça, c'est qu'Objectif Micro est une association dont le principal objectif est de former des chômeurs et des étudiants aux outils de l'informatique et qu'ils vendent cette base de données pour financer leur chouette projet. Objectif Micro, 5 impasse Lobbedez, 62000 Arras.

PUTAIN UN ZX81
AVEC LA CASSETTE
DES "SPACE INVADERS"
!!!

ET POURTANT
NOUS SOMMES
EN 96 !

COLLECTOR!
COLLECTOR!

TRES
CHER

OUI OUI
COLLECTOR

BIENTÔT
EN 97

SOUS
SOUS

L'avis d'Howard Bulat : "Je suis touché par la philanthropie de ce projet, étant moi-même membre fondateur de l'association Giflons des Pandos."

SIMCOPTER QUAND SIMCITY 2000 APPELLE À LA RESCousse.

8h45 : cinq incendies à combattre • 8h56 : des criminels à arrêter • 9h02 : des SimCitoyens à sauver d'un naufrage.

A bord de votre hélicoptère, dans le premier jeu à aller au-dessus et au-delà de SimCity 2000, tout appel est une urgence. SimCopter™ vous envoie remplir des missions à haut risque dans des villes en 3D déjà construites. Vous pouvez aussi importer vos propres villes de SimCity 2000 et découvrir les problèmes liés à vos créations. Vous pourrez parcourir vos villes comme vous ne l'avez jamais fait : en 3D et avec une vue rapprochée. Chaque nouvelle aventure

présente un nouveau défi et fera monter votre taux d'adrénaline. Esprit de décision, rapidité et efficacité vous permettront d'obtenir des hélicoptères plus performants et de vivre d'autres expériences qui vous feront frôler la mort.

Ne nécessite pas SimCity 2000
Nerfs d'acier recommandés



**SUR CD-ROM PC
WINDOWS 95**

© 1996 Maxis, Inc. All rights reserved. SimCopter is a trademark and SimCity 2000 and Maxis are registered trademarks of Maxis, Inc. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners. Visit the Maxis Web site at <http://www.maxis.com>.

3615
VIRGIN
GAMES
MINTLINE
08 36 68 94 95

Distribué par



233 Rue de La Croix Nivert 75015 Paris
Tél : 01 53 68 10 00 Fax : 01 40 45 01 99

The Settlers II

VENI, VIDI, VICI

SETTLERS II,
C'EST LA PRESSE QUI
EN PARLE LE MIEUX :



DISPONIBLE EN
VERSION
FRANÇAISE
SUR PC
CD-ROM.

Ubi Soft

- **JOYSTICK : 90% Megastar**
«une merveille aux graphismes et aux animations sans pareils... son intérêt ludique et sa longévité sont exceptionnels».
- **PC LOISIRS : ★★★★★**
«outre ses qualités ludiques, Settlers II mérite véritablement la palme grâce à sa réalisation vraiment étonnante».
- **PC TEAM : 95 %**
«Graphiquement, c'est vraiment superbe. D'une logique implacable, Settlers II est tellement prenant que vous y passerez des heures».
- **CD LOISIRS : 17/20**
«Une passionnante gestion économique... des ressources multiples... Attention : jeu de gestion et stratégie d'anthologie!»
- **PC PLAYER : très bon**
«Maniabilité exceptionnelle... Du grand jeu».
- **GENERATION 4 : ★★★★★ TET**



APRÈS L'INCROYABLE SUCCÈS DE SETTLERS II, VOICI VENIR LE SCÉNARIO DISC !

INCLUT UN ÉDITEUR DE CARTES

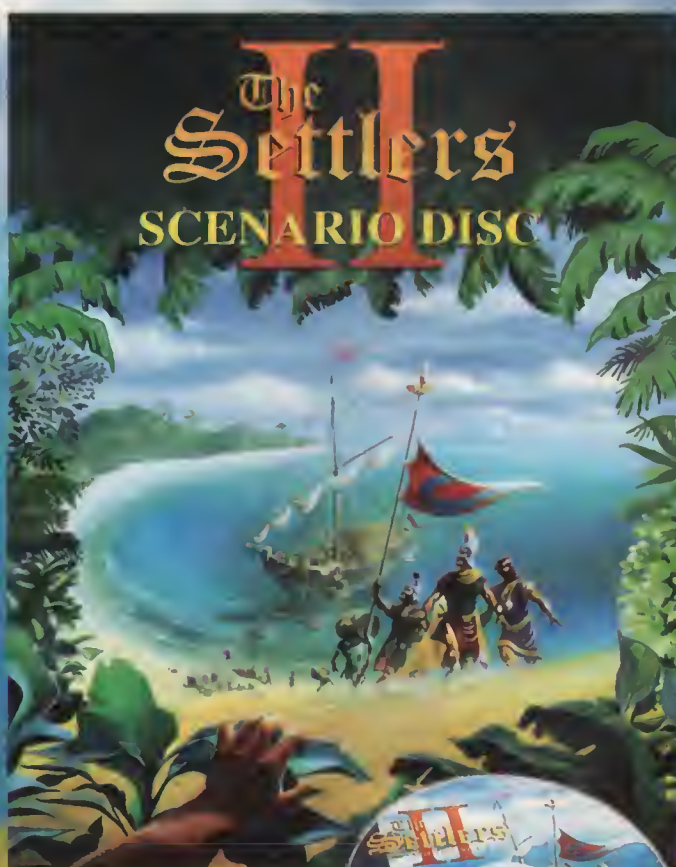
Faites à la conquête des différents continents. Découvrez les paysages enneigés de la Sibérie et du Groenland, survivez à l'impitoyable jungle de l'Asie et de l'Amérique du sud, affrontez le désert et les steppes de l'Afrique sauvage... Avancez et bâtissez progressivement votre Empire. Dirigez vos armées dans les batailles, suivez les traces de vos prédécesseurs et résistez aux ambitions des autres peuples.



Creez vos propres cartes grâce à l'éditeur, puis échangez-les avec d'autres joueurs !



Colonisez l'Amérique du nord, l'Amérique du sud, l'Europe, l'Asie, l'Afrique, l'Australie et l'Antarctique !



Dirigez votre peuple sur 12 nouvelles cartes très réussies en mode libre !



Évoluez dans des paysages de lave, des marécages et des forêts. Affrontez la rigueur de l'hiver dans un scénario spécial !



THE SETTLERS II - SCENARIO DISC :

LE COMPLÉMENT INDISPENSABLE DE THE SETTLERS II - VENI, VIDI, VICI

EXPLOREZ 7 CONTINENTS

DÉCOUVREZ DOUZE CARTES INÉDITES EN MODE "LIBRE"

RETROUVEZ UN SCÉNARIO CRÉÉ AUTOUR DU THÈME DE L'HIVER

4 PEUPLES TRÈS DIFFÉRENTS AVEC LEURS PROPRES CARACTÉRISTIQUES

AIDE EN LIGNE ET INTERFACE À BASE DE FENÊTRES

MODE MULTIOJEU (DEUX PARTICIPANTS), JUSQU'À SIX ADVERSAIRES GÉRÉS PAR L'ORDINATEUR

REQUIERT LA VERSION ORIGINALE DE THE SETTLERS II



MAXi



Infos, Trucs
et Astuces

Ubi Soft • 20, rue Armand Carrel
93108 Montreuil sous Bois
Internet : <http://www.ubisoft.fr>

Ubi Soft

erratum!

Il a pas de bol notre gars Pomme de Terre. Le mois dernier, v'là qu'il teste Firo & Klawd, le jeu d'arcade de BMG avec le chien flic et le chat flic. Les deux bestioles flics. Tout fier, il me sert : "Ouah, il est bien mon jeu, je vais lui mettre 84 %", tout fier. Dès qu'on lui parlait d'un jeu, de la note qu'on alloit lui mettre (parce qu'entre nous on ne parle que de jeux et de notes aux jeux), hop, il nous ressortait le coup de son 84 % à Firo & Klawd comme quoi c'était bien, et tout, et qu'il était fier de la note, et que 84 c'est un chouette nombre cabalistique avec plein de pouvoirs, et tout, qu'il aimerait bien mourir à 84 ans, des tas de conneries comme ça.

Pas de bol, voilà qu'une stupide erreur d'impression, de mélange de fichiers non corrigés et de films moquette qui parlent et reviennent touchés qu'on recorde mais avec une erreur sans comprendre pourquoi mais ça se passe quand même sans être vraiment clair pourtant on avait fait gaffe j'essaye de vous comprendre mais vous êtes pas clair quand vous parlez c'est pas notre faute mais y a une embrouille pourtant quel dommage c'est pas croyable ; paf, voilà que Firo & Klawd se retrouve avec 78 % au lieu de 84 % en intérêt. Erreur, mince. Donc reprenez votre dernier Joystick, et repassez au marqueur indélébile sur le test de Firo & Klawd pour changer la note et tout remettre dans l'ordre.



HOWARD BULOT
AMI DES VACHES...

Au delà du visible du chiant



Rocket Science en orbite

Les gars de la boîte de développement Racket Science ne sont pas nets. J'veux pas dire qu'ils se droguent au un truc comme ça. Non non, loin de moi cette idée. Mais quand même, ça se trouve ils se droguent. Preuve en est, ces deux jeux qu'ils nous sortent de leurs cervelles bizarres :

Le premier, c'est The Space Bar. C'est inspiré de cette scène mythique de *Star Wars* dans laquelle on découvre un bar peuplé des créatures les plus dégénérées de la galaxie. Ce coup-ci, c'est vous qui entrez dans ce bistrat qui craint, dans la peau d'Alias Node, un détective privé télépathe sur les traces d'un dangereux criminel extraterrestre. Toute l'enquête se passera dans le bar et dans les souvenirs des piliers qui le fréquentent, que vous explorerez sans vergogne avec votre pouvoir. L'idée est pour le moins originale, et en plus ça promet d'être magnifique parce que le type qui a signé le graphisme et la conception des personnages s'appelle Ron Cobb, le même Ron Cobb qui a participé aux designs de *Star Wars*, *Abyss* au *Alien* pour ne citer que ceux-là. Rien que ça. The Space Bar sortira mi-février pour Mac et PC, ce qui devrait nous laisser le temps d'en reparler plus longuement.

Le second, c'est Rocket Jockey. Dans une autre dimension, un autre temps, le sport le plus populaire n'est ni le football, ni le craquet, mais un combat de gladiateurs fait de violence et de ruse : le Rocket Jockey. L'abjectif est d'être le dernier survivant d'une furieuse course de fusées incontrôlables. Seul au en réseau, Rocket Jockey offrira trois modes de jeu : "Rocket Racing" proposera dix niveaux de course d'obstacle. "Rocket Ball" sera une sorte de polo à dos de fusée, et "Rocket War" sera un deathmatch (dernier survivant lui gagnera alors content lui). Petite anecdote marrante, la musique du jeu a été réalisée par Dick Dale, un excellent guitariste de surf-musique, d'ant un des titres se trouve dans la bande originale de *Pulp Fiction*. Rocket Jockey sortira à la mi-janvier 97 sur PC CD-Rom et PlayStation.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même participé à des courses sur vaches folles durant ma jeunesse au Tankin, ah! ah!, on savait rigoler en ce temps là!"

spectre

La Documentation française vient de publier, dans sa collection "Problèmes politiques et sociaux", un bouquin intitulé *Données publiques : accès, diffusion, commercialisation*. Ça raconte ce que foutent les services de l'État des merveilleux outils d'information que sont l'hypertexte, les CD-Rom, Internet, le Web, les autoroutes de l'information. C'est aussi chiant que bien documenté, et Dieu sait que c'est bien documenté.



L'avis d'Howard Bulot : "Ayant personnellement écrit ce livre, je le résumerai en deux mots : penis et hard-rock."



DOMINIQUE WEB
MINISTRE DU WEB

Dragon Lore II

Le Coeur de l'Homme Dragon

Aventure...

Plongez dans des décors hyperréalistes en 3-D subjective pour retrouver le dragon Maraachi afin de gagner le titre de Prince Dragon qui vous est dû.

80 heures de jeu (3 CD Rom PC), par les créateurs de Dune, Lost Eden et du premier Dragon Lore.

Combats...

Votre chemin croisera plus de 60 personnages avec lesquels il faudra dialoguer ou combattre.

Vous participerez même à des joutes en 3D temps réel.

Fer et magie...

Vous allez découvrir un pays de mystères, de haines inassouvies, où le feu des épées forge la destinée des hommes.

Votre destin vous appartient !



Cryo Interactive Entertainment
24, rue Marc Seguin • 75 018 Paris
Service consommateur :
08 36 68 36 82 (2,23 francs/min.)
Site Web : <http://www.cryo-interactive.fr>

© Copyright Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés.

S |

vous êtes connecté à
mamsieur Internet, et que
vous êtes fon de Duke Nukem 3D,
voici une bonne adresse où trainer
votre souris : <http://duke.gtiinteractive.com>.
Des tas d'infos sur le perso oux lunettes
noires, et sur l'équipe qui l'a créé, et surtout
au programme des tonnes de potchs, de
niveaux et autres trucs débiles à télécharger.
Vous pourrez également adhérer au parti
Nukem, qui avait pour slogan, aux der-
nières élections ricaines de 96 : "Plus
de flingues, plus de gonzesses,
Nukem 96 !".



L'avis d'Howard Bulot : "J'étais
candidat aux élections égale-
ment. Mon slogan, mal interprété
par des mal-intentionnés, m'a causé des
déboires : 'Plus de gonzesses, plus de
plpes, Bulot 96 !'".

Je hais ces cons

Ces enfoirés veulent nous refaire le
coup juteux des pin's ! Après les pog's,
les jojo's et les sticker's, le nouveau
signe distinctif de connerie sera désor-
mais le port du "dunker's" ; des solo-
peries d'autocollants en mousse avec
des pubs imprimées dessus qui se
scotchent sur les semelles. J'imagine
les blaireaux d'une boîte de communi-
cation qui ont pondu cette scorie ou
cours d'un de leurs brainstormings de
merde, en sifflant du champagne fre-
laté dans des flûtes en plostique :

- Votre produit est porteur, monsieur Mer-
cier, mais il lui faudrait un nom qui fasse
jeune... (Rire d'une conne)
 - Je pensais appeler ça des "Chiasses",
mais le service marketing n'a pas encore
donné son aval. (Silence concentré,
bruits de papier)
 - Non, "Chiasses" désigne bien notre produit,
mais ça ne sonne pas assez américain.
(Tout le monde opine du chef). Comment
pourrait-on exprimer la chiasse en améri-
cain ? (Les idées fusent)
- Ils ont fini par trouver.



L'avis d'Howard Bulot : "Un
concept novateur sur le seg-
ment des primes promotion-
nelles. Je requiers pour son créateur la
mort par injection létale."

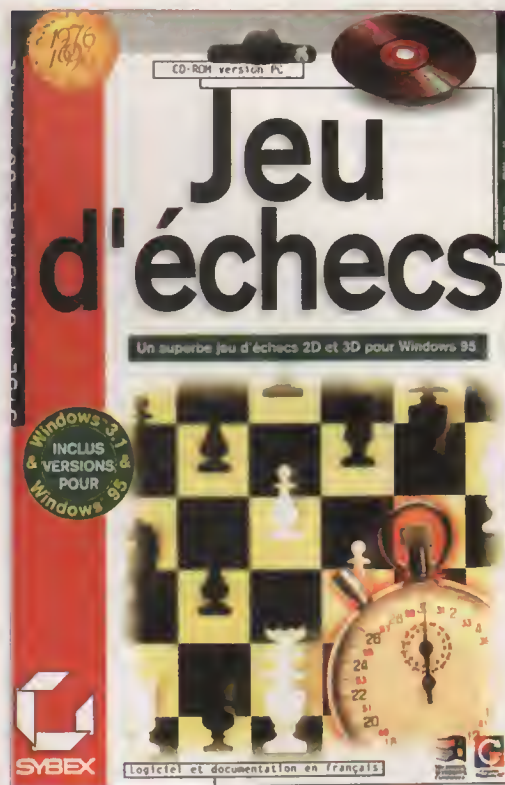
Échecs

du pauvre

Dans ce numéro de Joystick, nous
avons testé le meilleur jeu d'échecs, à
notre avis, ayant jamais vu le jour sur
PC : Power Chess de Sierra. Je ne sais pas
encore combien il va coûter une fois installé sur
les étagères des magasins, mais bon. Sybex
pense à ceux qui n'ont pas les moyens. Il est
gentil, monsieur Sybex. Dans sa collec. Sybex
Original Software, on trouve donc Jeu d'échecs
pour moins de 150 francs. Un jeu d'échecs pour
Windows (3.1 ou 95) qui n'offre pas tout ce que
peut offrir un Power Chess ou un Chess Master,
mais qui est déjà bien honorable. Avec vue 2D
ou 3D, aide de l'ordinateur, horloge, sauve-
gardes et compagnie.



L'avis d'Howard Bulot :
"E2-E4".



La fin du Mac OS ?

L'avenir du Mac OS 8, le nouveau système d'exploitation Macintosh qu'Apple nous promet depuis trop longtemps,
semble bien sombre. On est d'abord passé par Copland, qui est passé à la trappe, puis un gros Mac OS 8 avec
tout plein de nouveautés, puis des versions épurées, pour arriver à "toujours rien à l'horizon" et ce qui ressemble
plus à une nouvelle version du système 7.5 qu'à autre chose.

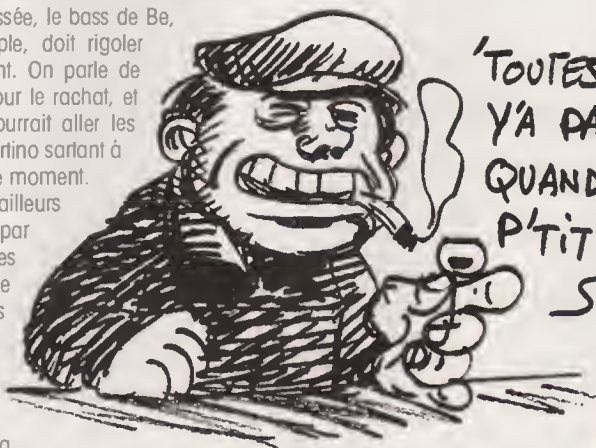
Plus drôle, de nombreuses rumeurs de plus en plus insistantes parlent du rachat de la société Be, ou de prises de
participations. Ou encore de l'achat de la licence BeOS

par Apple. Jean-Louis Gassée, le boss de Be,
qui s'était fait virer d'Apple, doit rigoler
doucement en ce moment. On parle de
100 millions de dollars pour le rachat, et
on voit mal où Apple pourrait aller les
pêcher, la société de Cupertino s'arrêtant à
peine la tête de l'eau en ce moment.

Ces rumeurs sont d'ailleurs
sérieusement alimentées par
de jolis coupages de têtes
au sein de l'équipe système
d'Apple : deux des gros
responsables du prochain
système d'Apple vien-
nent d'être virés. Tou-
jours plus drôle, Power
Computing, société qui a
acheté le droit de distribuer des

clones Macintosh, a annoncé que sa prochaine gamme serait livrée avec BeOS au Mac, le
système d'exploitation Be, qui tourne sur les moachines d'Apple. Le système en question est
plus qu'impressionnant, nous l'avons vu tourner à l'Apple Expo : il offre du vrai multitâche
et une sacrée vitesse, entre autres.

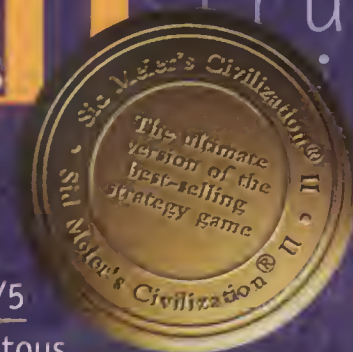
Alors, est-ce que les prochains sortiront avec du BeOS plutôt que du MacOS ? Affaire à
suivre...



'TOUTES FAÇONS,
Y'A PAS D'AVENIR
QUAND T'ES O.S.
P'TIT GARS!!!



SID MEIER'S CIVILIZATION II



Certains jeux sont tellement captivants qu'ils vont au delà de la popularité et deviennent des Classiques. C'est le cas de Sid Meier's Civilization II®.

Acclamé par les critiques dans le monde entier, se vendant mieux que l'original au bout de six mois seulement et lauréat du Prix Multi Media Européen pour le Meilleur Jeu de Stratégie de 1996, Civilization II® est véritablement le plus grand jeu de stratégie qui ait jamais été inventé. De plus, les fans du jeu original disposent à présent de 20 scénarios tout nouveaux dans *Conflicts in Civilization*.

Le défi suprême vous attend...

PC Loisirs mai 1996 5/5

"Le plus grand jeu de tous les temps est de retour...et il est encore meilleur."

Joystick mai 1996 90%

"Oui, Civilization II® est excellent."

CD Rom Magazine juin 1996 5/5

"Un plaisir exceptionnel."

PC Fun juin 1996 19/20

"Certainement le plus intelligent de tous les jeux."

Gen 4 mai 1996 5/5

Mon PC Juillet 1996

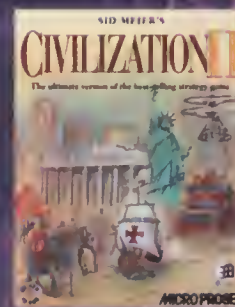
"Civilization II® reste et demeure plus que jamais le grand et unique jeu de stratégie sur PC CD."

PC Magazine juin 1996

"Superbe et indispensable, même aux possesseurs de la première version."

"Conflicts in Civilization!" aussi disponible!

Pour obtenir plus d'informations,
téléphonez au 04 72 53 25 25,
ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe,
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex
Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.



MICRO PROSE

The Ridge Chipping Sodbury S Glos BS17 6BN
World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>

Telex

Je viens de jouer à Cruis'n USA sur Nintendo 64, la console qui doit soi-disant tout massacrer et tout exploser sur son passage. J'ai rarement joué à un jeu aussi pourri de ma vie.

Tiens, une nouvelle boîte !

Ben oui, une nouvelle boîte, et alors, ça vous est jamais arrivé à vous d'ouvrir une nouvelle boîte ? Nan mais je rêve ! L'ex-patron de Psygnosis France, qui avait abandonné son poste pour des raisons inexplicables - sauf qu'il était dépendant de la maison mère anglaise et que je peux pas encadrer les Anglais ce qui, finalement, est une excellente raison.... Ban, je recommence. L'ex-patron de Psygnosis France qui avait abandonné son poste pour d'excellentes raisons, vient de monter la société Chaman en association avec le groupe Canva des Humanoïdes Associés. Leur but : adapter leurs BD en dessins animés à base d'images de synthèse, tout en développant parallèlement des jeux vidéo. Moi je dis bravo et bonne chance, en espérant qu'aucun Anglais ne s'en mêlera. De toute manière, on vous tiendra au courant, même si les premiers écrans ne sont pas pour tout de suite.



L'avis d'Howard Bulot : «J'en profite pour saluer très cordialement Lady Diana. J'espère qu'elle ne garde que les meilleurs souvenirs de cette exquise garden party au cours de laquelle je lui ai sectionné tous les doigts de la main gauche avec une tenaille.»



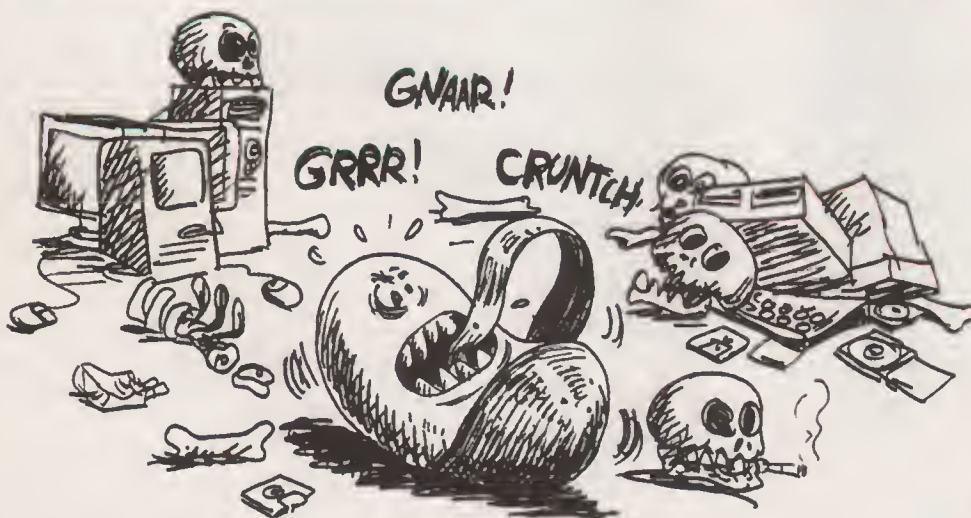
Devine quoi, Fishbone...

Electronic Arts compte sortir Mata Racer, un jeu d'arcade dans lequel vous conduirez une "devine quoi, Fishbone". Tu nous manques, Fishbone, espèce de gros lard. Deux numéros à nos côtés dans Joy, et hop, tu passes sous un camion comme un con. En plus, on en a marre de se moquer de toi dans ton dos, alors ressoude-toi vite de partout, et perds cette sale habitude que tu as de jouer au Rubik's Cube en roulant sur ta "devine quoi, Fishbone" à des vitesses pas possibles genre 60 à l'heure.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même fait de la "devine quoi, Fishbone" quand j'étais jeune, mais l'amputation de mes deux jambes m'a malheureusement obligé à admettre qu'effectivement, ce moyen de transport était incompatible avec le Rubik's Cube".

Kiboufki ?



MONSIEUR POMME DE TERRE
CHEF DE LA RÉDACTION.

GT Interactive kibouf Warner Interactive Europe. Ainsi va la vie dans la jungle des jeux vidéo. Il y a dix ans, c'étaient les protozoaires kibouffaient les petites algues, aujourd'hui on en arrive à un niveau de concentration tel que les plus gros prédateurs avalent des baleines d'une seule bouchée.

En trois ans, GT Interactive s'est propulsé second éditeur de logiciels de loisir aux États-Unis. Gageons que la présence d'un certain "Doom" n'est pas étrangère à cette réussite foudroyante, mais rappelons pour mémoire que GT existait avant sa branche interactive et qu'il s'agit de l'un des plus gros éditeurs de cassettes vidéo aux États-Unis. Les gros deviennent plus gros. Normal, le kiboufki suit son petit bonhomme de chemin darwinien.

Les prochains titres de l'éditeur seront "Scorcher", "9" et "Duke Nukem" 3D sur console 32 bits. Sont également prévus des reconversions pour la Nintendo 64.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai moi-même mangé certains de mes collègues de bureau."

Laissez vous surprendre par l'extraordinaire
jouabilité et le réalisme époustouflant de

FLYING CORPS



« Une documentation impressionnante...un énorme souci du détail... le tout pour un réalisme hors pair !... Flying Corps promet d'être le simulateur de combat sur la Première Guerre Mondiale le plus poussé ayant jamais existé. »

JOYSTICK

« Le plus Important, outre le nouveau moteur SVGA étonnant de réalisme, c'est que les modèles de vol sont particulièrement bien respectés »

PC TEAM

« L'intégration des modèles de vol particulièrement fidèles offre un réalisme impressionnant aux amateurs de Dogfight »

PC LOISIRS



REVIVEZ LES COMBATS AÉRIENS DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

Incarnerez le frère du « Baron Rouge », Lothar, au cours de la bataille du cirque.

Pilotez un escadron Jasta lors de la bataille de Cambrai.

Rejoignez l'escadron britannique « Camel » au cours de l'offensive de Printemps.

Jouez le rôle de Eddie Rickenbacker dans la fameuse bataille Hat in the ring.

ENVIRONNEMENT IMPRES- SIONNANT DE RÉALISME

Nouveau moteur de simulation 3D.

8 avions différents (Albatross DIII, Spad 13, Nieuport 28, Aviatik C...) et jusqu'à 48 appareils ennemis dans le ciel.

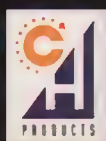
4 campagnes élaborées à partir de données historiques.

Terrain modélisé à partir de photographies de l'époque.

Films vidéo d'époque.

Outil de customisation intégré pour personnaliser les appareils

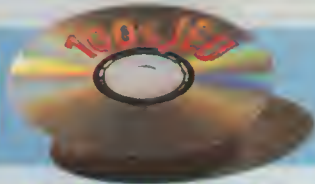
Jeu disponible sur PC CD-Rom en version française intégrale



empire
INTERACTIVE



MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

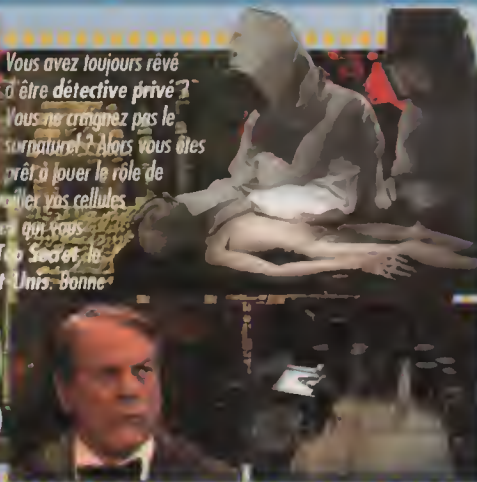


THE PANDORA DIRECTIVE

Vous avez toujours rêvé d'être détective privé ? Vous ne craignez pas le surnaturel ? Alors vous êtes prêt à jouer le rôle de Tex Murphy, détective privé. Faites travailler vos cellules grises afin de rassembler tous les indices qui vous conduiront au cœur même du mystère Top Secret, le plus important de l'histoire des États-Unis. Bonne chance !!



HIT
CD ROM



FIFA 97



HIT

FIFA fait peau neuve !! La nouvelle mouture du plus célèbre des jeux de football débarque sur PC. Entièrement remis à jour, FIFA 97 introduit une nouvelle technique d'animation mise au point spécialement pour ce jeu.



TOMB RAIDER

entièrement en 3D, aux quatre coins du monde à la recherche d'Atlantis. Avec elle vous pourrez courir, sauter, nager, et bien plus !! Ce jeu d'action aventure aux graphismes exceptionnels vous fera vivre à 1000 à l'heure.

HIT



Dans ce jeu vous dirigez LARA CROFT dans un monde



Si Hitler était mort en 1924 Staline aurait envahi l'Europe. A vous de choisir le Camp Allié ou Soviétique pour décider du futur. La suite du grand HIT de Westwood avec de nouvelles unités, des graphismes en SVGA et toujours de superbes scènes cinématiques.



COMMAND & CONQUER RED ALERT

Si Hitler était mort en 1924 Staline aurait envahi l'Europe. A vous de choisir le Camp Allié ou Soviétique pour décider du futur. La suite du grand HIT de Westwood avec de nouvelles unités, des graphismes en SVGA et toujours de superbes scènes cinématiques.



SCREAMER 2

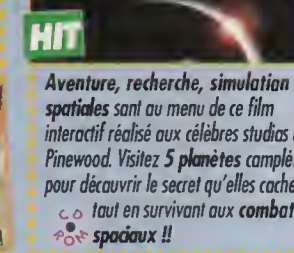
Vous êtes un As du volant, la vitesse ne vous fait pas peur, alors mettez le turbo... Avec 4 nouvelles voitures plutôt fantaisistes, 6 nouveaux circuits à piloter de jour comme de nuit, poussez vos limites... De la montagne aux pyramides d'Égypte, en passant par la jungle de l'Amérique Centrale, tout y est pour vous mettre à rude épreuve...



HIT

PIRATEER THE DARKENING

Aventure, recherche, simulation spatiales sont au menu de ce film interactif réalisé aux célèbres studios de Pinewood. Visitez 5 planètes complètes pour découvrir le secret qu'elles cachent tout en survivant aux combats spatiaux !!



HIT

SYNDICATE WARS

Enfin la suite de Syndicate : des décors en 3D SVGA, une intelligence artificielle de vos adversaires plus élevée. Vous contrôlez 3 groupes pour conquérir le pays et pourquoi pas le monde.



HIT

PC SCRABBLE

Vous aimez jouer au jeu de SCRABBLE® et aux jeux de lettres ? PC-SCRABBLE®, tour à tour adversaire, conseiller ou simple arbitre, vous procurera des heures et des heures de jeu !! Bientôt, vous étonnerez vos amis par vos progrès !

CD ROM



HIT

RAIDERS

Après 2010 voici qu'Arthur C. Clarke se lance dans le jeu avec cette aventure qui vous transportera dans un univers inconnu peuplé d'Aliens à la culture aussi différente qu'avancée. Par son scénario et ses décors en 3D SVGA, voici un soft qui promet d'être d'une rare qualité.



RAIDERS

Après 2010 voici qu'Arthur C. Clarke se lance dans le jeu avec cette aventure qui vous transportera dans un univers inconnu peuplé d'Aliens à la culture aussi différente qu'avancée. Par son scénario et ses décors en 3D SVGA, voici un soft qui promet d'être d'une rare qualité.



HIT

WONSTRUCK

Retrouvez-vous dans un univers démentiel où, pour empêcher une guerre civile entre les forces du bien et du mal, vous devrez déjouer des pièges vraiment tordus. Ne perdez pas les pédales !!



HIT



4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

MICROMANIA
CERGY
OUVERT !

MICROMANIA
CRÉTEIL
OUVERT !

MICROMANIA
BELLE ÉPINE
OUVERT !

MICROMANIA
ST-QUENTIN-EN-YVELINES
OUVERT !

4 NOUVEAUX MICROMANIA !!

**MICROMANIA
CERGY**

OUVERT !

**MICROMANIA
CRÉTEIL**

OUVERT !

**MICROMANIA
BELLE ÉPINE**

OUVERT !

**MICROMANIA
ST-QUENTIN-EN-YVELINES**

OUVERT !

DIABLO NEW

Affrontez les **forces des ténèbres** dans un univers gothique étonnant ! Parcourez les labyrinthes de donjons générés aléatoirement et découvrez un monde peuplé de **squelettes, zombies, démons** et autres créatures des **abysses**. Une armurerie, des **sorts puissants** et des parchemins vous aideront dans votre quête !



MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA CERGY

Centre Cial Créteil des 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 CERGY

NEW

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - 94000 CRÉTEIL
Tél. 01 43 77 24 11
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308

NEW

MICROMANIA BELLE ÉPINE

Centre Cial Belle Épine - Niveau Bas - 94320 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

NEW

MICROMANIA ST-QUENTIN

Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines

NEW

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA PARINOR

Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA ÉVRY 2

Centre Cial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2

Centre Cial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Princes
5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

Ouvert tous les dimanches



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE

Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA MONTPARNASSE

126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA VÉLIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA LYON-LA-PART-DIEU

Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA EURLILLE

Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Cial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA CAP 3000

Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titre		PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		ATTENTION ! Consoles 60 F + 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer ou facturer à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Nom
Adresse
Tél.
Code postal Ville
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration/.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 18H

GRATUITE
avec
le 1^{er} achat !
De nombreux
privileges avec la Mégacarte
et 5% de remise sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 janvier 97.



Telex

Sortie imminente chez Quaterdeck de Clean Sweep 3.0. On note comme nouveauté la possibilité de télécharger les mises à jour, et la présence d'une base de connaissances pour accélérer le nettoyage des applications.

Cybersix

Le septième tome de Cybersix, un impressionnant pavé de 192 pages, vient de paraître aux éditions Vent d'Ouest. Ces cachonneries de mangas auront au moins eut une incidence favorable sur les bandes dessinées européennes : elles sont de plus en plus épaisses. Cybersix 7 raconte les aventures improbables d'une mutante transsexuelle, vengeuse masquée la nuit, professeur de littérature le jour, qui s'associe avec un garille parlant et des lutins maléfiques. Il est regrettable qu'il ne soit précisé nul part si tout cela est tiré de faits réels.

C'est graphiquement intéressant, mais le scénario est inégal et sent le "Au secours, j'ai le scénario d'une BD de 192 pages à rendre pour dans quatre heures, je n'ai pas encore écrit une seule ligne et je suis en pleine montée d'adrénaline. Que vais-je bien pouvoir inventer cette fois ?". Cybersix 7, 192 pages, environ 30 centimes la page, pas chers, la couverture est offerte en prime.



L'avis d'Howard Bulot : "Ces cochonneries de mangas ont une incidence désastreuse sur les BD européennes : elles ressemblent de plus en plus à des cachonneries de mangas."



EA pas dans le même panier

Le problème des publicités pour les jeux vidéo en Grande-Bretagne est en train de faire un joyeux bordel. La presse grand public s'en est mêlée, en crachant nombre d'articles ridicules sur la violence des jeux, la violence des pubs pour les jeux : le tout rendrait en effet les enfants violents. Je résume, mais c'est l'idée. Du coup, le gouvernement grand-britannique se sent concerné et commence à mettre son nez là-dedans ; ce qui est à peu près la dernière chose que l'on puisse souhaiter.

Dans le colimateur, Virgin qui avait fait scandale avec ses pubs pour Command & Conquer qui, soit disant, glorifiaient Hitler et ses pates les nazis ; et plus récemment avec celles de Screamer 2, qui inciterait à faire le couillon sur la route ; ou encore Interplay, avec une pub pour Disruptor où l'on voit un joli petit ours en peluche avec le bidon bien troué et bien sanglant. Et je ne vous parle pas des pubs pour Harvester étudiées pour faire scandale, et qui ont fait scandale, ou des pubs Gametek pour Battlecruiser 3000 AD avec une nénette à moitié à poil et un slogan plus que suggestif.

On imagine les réactions des vieux cons dépassés : un ourson, symbole du jeu d'enfant calme et paisible, malmené par un jeu vidéo, symbole du jeu d'aujourd'hui méchant et violent.

Certains canards de jeux vidéo en Angleterre ont décidé de ne plus passer ces publicités choquantes, et nombre d'éditeurs se sentent solidaires, voulant éviter les foudres de la masse et du gouvernement. Les responsables d'Electronic Arts ont ainsi déclaré qu'ils ne voulaient pas être mis dans le même panier que ceux qui pratiquent ces campagnes publicitaires provocatrices, "qui font passer le marché du jeu vidéo pour puéril et amateur".



L'avis d'Howard Bulot : "Je propose des photos de moi à poil, habillé de ma simple pipe, pour une campagne publicitaire."



L'avis d'Howard Bulot : "Non, non, bien sûr, non, non, oui, oui, non, non et non".

Avez-vous les paupières enflées ? Tendance à baver sur votre oreiller ? Souvent envie d'agacer les animaux ? De grosses amygdales ? Des nausées en vous brossant les dents ? Etes-vous très maquillé(e) ? Avez-vous une odeur de transpiration des pieds forte ? Souvent envie de manger des œufs ? du beurre ? Ressentez-vous le besoin de vous tenir aux murs pour marcher ?

Toutes ces questions (400 au total), c'est l'indiscret docteur Alain Horvilleur qui vous les posera si un jour

Norton Human Doctor

vous consultez l'Encyclopédie Hachette de l'homéopathie. À partir de vos réponses, l'interface déterminera votre homéotype. Ainsi, le jour où vous aurez mal là quand vous ferez ça, ben vous le direz à votre PC qui vous proposera un diagnostic basé sur l'interprétation de 350 symptômes et un traitement homéopathique adéquat.

Précisons que le programme est fait intelligemment, qu'il reformule systématiquement les questions posées par l'utilisateur pour éviter toute mauvaise interprétation et renvoie vers le médecin traitant.



VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTIEZ SERAIT DE DEMANDER LE CD-ROM JUKEBOX VOLUME 10 PAR MINITEL...

Jeux Dos

Mini Golf 3D : exercez votre adresse sur des parcours en 3D
Rack Shooter : un "astéroïdes" en trois dimensions
Obliteratar : des extraterrestres vous cherchent des poux dans la tête
Cosmic Ambush : des décors magnifiques au service d'une action débridée
Alien Rampage : un jeu de plates-formes sanglant

Jeux Windows 3.x

CalarStar 2000 : un remake de "Calumins" très réussi
Halatt : jeu de stratégie viking

Jeux Windows 95

NecraDane : jeu en 3D dans lequel vous êtes le pilote d'un véhicule blindé
Fire Fight : jeu d'action avec une dose de stratégie
Rally Crass : une course effrénée sur divers terrains (* pentium obligatoire)

Utilitaires

Auto-Message : affichez des messages personnalisés sur votre écran
CD Explorer : pour gérer vos CD-ROM et leur contenu
Draft Choice : le dessin technique sous Dos
CD Helper : lancez vos applications sur CD-ROM à partir de Windows
Wave Sang : un générateur de sons "naturels"
Abave & Beyond : un agenda très puissant
Wave Maker : lit et convertit divers formats de fichiers sans
Compshaw : visualise tout type d'images + fichiers AVI
Hey Macarani ! : un économiseur d'écran très amusant
Business Card Designer : créez vos propres cartes de visite
Kaz Stamp : imprime enveloppes et cartes de vœux
Symmetria : logiciel de CAO puissant et complet
Task Bar Reminder : pour se souvenir des dates importantes
Synops : un ensemble de plusieurs utilitaires en français

Protection
PC-Virus : les meilleurs anti-virus pour DOS
VSum : une liste hyper-texte des virus les plus répandus
Virus Scan 3.x : un anti-virus pour Win 3.x
Virus Scan 95 : un anti-virus pour Win 95

Educatifs

Big Math Attack : jeu d'arcade éducatif
Marse Cade : pour apprendre le code marse
Letter Baby : un traitement de texte pour les enfants
Music Tutor : pour réviser et apprendre le solfège



**POUR
RECEVOIR
LE CD-ROM**

**JUKEBOX VOLUME 10,
CHEZ VOUS, PAR LA POSTE,**

COMPOSEZ SIMPLEMENT SUR VOTRE MINITEL LE

3617 JUKEBOX

5,57 F/TTC la minute

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous par la poste, votre CD-Rom pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !

3617 JUKEBOX c'est aussi 68 CD à recevoir sur simple demande

Jeux d'enfants

ACTIVISION SE LA JOUE QUAKE

Pendant que l'IDSA se chope les boules (voir news de ce numéro) avec les packers de levels qui ne demandent aucune autorisation, Activision se la joue proprement et vient de racheter les droits pour la publication de deux add-on pour Quake.

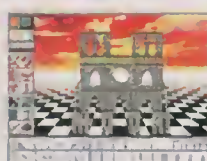
Le premier est réalisé par Hipnotic Interactive, la nouvelle boîte formée par des anciens de 3D Realms qui ont participé à l'élaboration de Duke 3D. Et

le second add-on est en cours de développement chez Rague Entertainment, qui avait déjà réalisé Strife, un jeu utilisant le moteur de Doom.

Au programme de ces deux titres qui sortiront chez Activision très bientôt, des nouveaux monstres, de nouvelles armes, plus de pièges et bien sûr des niveaux.



L'avis d'Howard Bulot : "J'ai pensé faire un scénario-disk pour Quake basé sur ma vie éditrice. Vous savez, pour aider les jeunes qui sont perdus dans le grand foutoir de la vie."



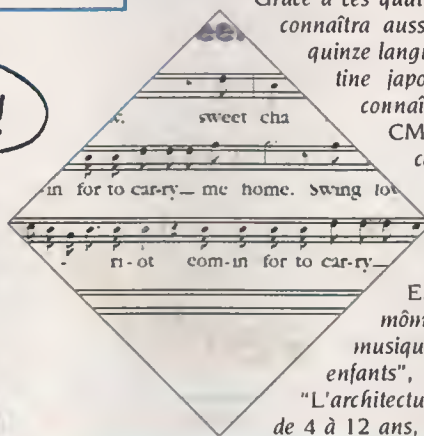
plus jamais lui adresser la parole, sauf pour le désigner du doigt et en hurlant "Mongol ! Mongol !".

Grâce à ces quatre CD-Rom, votre enfant

connaîtra aussi par cœur des chansons en

quinze langues, dont la très émouvante "Sakura", une comptine japonaise sur les cerisiers dont il se vantera de connaître la traduction précise devant Paul Meuhin, CM2, qui lui cassera une jambe d'un seul coup de cartable. Monsieur Crépin, son instituteur, refusera de signer son plâtre, car il gardera toujours en mémoire le jour humiliant où votre fils l'aura corrigé (à juste titre) sur son interprétation de *Courbes et Angles* de Kandinsky.

Enfin voilà, c'est vous qui voyez, après tout c'est vos mêmes, mais j'vous aurai prévenus : "Faites de la musique, c'est un jeu d'enfant", "Le Louvre raconté aux enfants", "Chansons du monde pour les enfants" et "L'architecture est un jeu d'enfant", 4 CD-Rom pour enfants de 4 à 12 ans, pour Mac et PC. Le pire, c'est qu'ils sont vachement bien.



L'avis d'Howard Bulot : "Ce CD-Rom risque de ne pas intéresser Edward mon fils de quatre ans, qui préfère développer lui-même ses logiciels éducatifs sous Director 5.0. Il est effectivement arrivé que les camarades de classe d'Edward le chahutent."

PAPA, SAIS-TU QUE LE MÊLÈZE EST UN CONIFÈRE À AIGUILLES CADUQUES!!!

MAIS IL EST CON CE GOSSE!



Au cas où, parce qu'on sait jamais



L'IDSA chope les boules



L'avis d'Howard Bulot : "Je crois que je viens à l'instant de comprendre le titre de cette news : elle s'intitule 'Au cas où, parce qu'on sait jamais', justement au cas où. Enfin je pense."

Darklight, d'Electronic Arts, sera un jeu de combat spatial pourvu d'un

moteur 3D qu'on nous promet impres-

sionnant. Cinquante missions solo

scénarisées et un mode multijoueur

sont prévus, avec des missions spécia-

lement conçues pour jouer en réseau.

Ça sortira d'abord sur PC CD-Rom et

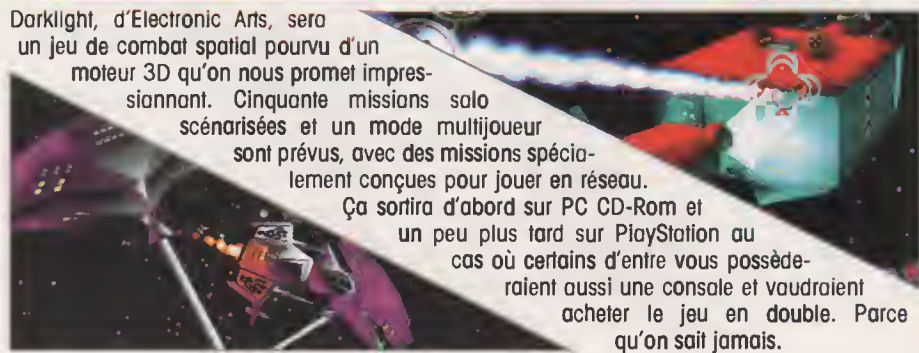
un peu plus tard sur PlayStation au

cas où certains d'entre vous possède-

raient aussi une console et voudraient

acheter le jeu en double. Parce

qu'on sait jamais.



À la demande de l'IDSA (Interactive Digital Software Association), organisation qui regroupe toutes les boîtes qui éditent des softs, la cour fédérale ricaine est en train d'étudier le problème de l'extension du copyright dans le domaine des jeux vidéo. La plainte est née d'un conflit entre FormGen, éditeur du Duke Nukem d'Apogee, et MicroStar qui compile et vend des niveaux de Duke, justement ; mais on pourrait s'étendre à pas mal d'autres cas... Nombreux sont les éditeurs fatigués de voir d'autres boîtes se taire du tric sur leur dos.

D'ailleurs, tiens, on serait presque concerné nous aussi, avec notre CD dans Joystick. Il nous arrive d'y coller des niveaux de jeu, après tout. Affaire à suivre donc...



L'avis d'Howard Bulot : "L'IDSA devrait laisser tomber. J'ai eu un problème similaire il y a quelques années, une sombre histoire de compilation de mes lettres de vacances à maman... J'oi laissé faire."

Les SOUS des gens

Chez Spectrum Holobyte, on s'abre le champagne avec le sourire en ce moment, les résultats des ventes du quatrième trimestre fiscal dépassent les prévisions. Grâce au succès de Grand Prix II, de Civilization II et de son data-disc, mais également grâce à Master of Orion II qui cartonne et caracole dans le trio de tête des ventes en ce moment chez les Ricains.

Pendant ce temps-là, GT Interactive revend les cartons de champagne qu'il avait prévu d'ouvrir, les analystes s'étant méchamment gaoûtrés sur leurs prévisions annoncées pour la même période, le quatrième trimestre fiscal. Des 150 millions de dollars de revenus prévus, GT n'en verra que 120 environ. Résultat tout à fait honorable, cela dit, puisque cela l'installe à 10 à 20 % au-dessus de ses résultats de l'année passée, pour la même période. Parmi les raisons invoquées pour cette déception : la demande plus faible que prévu pour des titres comme Quake, ainsi que des retards de sorties de certains titres.

6 dicos = 3 jeux

Larousse et Microsoft se sont acoquinés pour nous foire un CD-Rom. Bibliorom est à la fois un dico fançais des noms communs et des noms propres, un outil de conjugaison, un traducteur quadrilingue français/anglais/allemand/espagnol et un dico de citations. En fait, ce CD est constitué de six dicos Larousse dont le Thésaurus, le Petit Larousse Illustré et trois dictionnaires bilingues. Ce qui est génial avec ce genre de soft, c'est qu'on peut faire des "copier/coller". Ce qui est moins génial, c'est le prix. Presque 1 000 balles.

L'avis d'Howard Bulot: "J'étais présent au pot de Spectrum Holobyte, là. J'ai beaucoup bu. J'ai beaucoup vomit. Dommage qu'Alexandre Jardin n'ait pu venir."

A manger pour mes petits esclaves

Add-on, plug-in, scenario-disk et data-disk n'arrêtent plus de sortir. Ça devient une mode, et je n'en pense que du bien : pour moins de 200 francs, ces CD permettent de rejouer à nos softs favoris. Et puis, quand on achète un produit de ce type, les mauvaises surprises sont vraiment limitées ; puisqu'a priori, c'est qu'on a fini et vachement aimé le jeu. Blue Byte nous présente un mission-disk pour Settlers2. Au programme, une nouvelle campagne et un éditeur de scénarios. La campagne vous propose une fois de plus de conquérir le monde, mais cette fois à partir de l'Europe, avec des cartes qui reproduisent le plus fidèlement possible notre planète. Le manuel fourni avec est une précieuse aide de jeu, beaucoup plus complète que celle fournie avec Settlers2.

L'avis d'Howard Bulot : "Settlers à l'envers s'écrit srelltles. Détail amusant, srelltles ne signifie rien, même approximativement, dans aucune langue connue, exactement comme frugj et krijurteum."



01 43 20 76 91 - 01 43 21 76 91

53 rue de l'Ouest 75014 Paris - Métro Gaité ou Pernety
Ouvert le Lundi de 14 h à 19 h et du Mardi au Vendredi de 10 h à 13 h 30 et de 14 h 30 à 19 h
Ouvert le Samedi matin de 10 h à 13 h 30 et le Samedi après midi de 14 h 30 à 18 h 30 h

REPRISE DIRECTE DE VOTRE ANCIEN MATÉRIEL CA\$H
ACHAT, VENTE, DÉPOT-VENTE GRATUIT

COMPATIBLES P.C.

386 4Mo ram 80 Mo HD : 1690 F
486 4Mo ram 120 Mo HD : 2390 F
486 8Mo ram 120 Mo HD : 2790 F
486 8Mo ram Multimédia : 3490 F
P75 8Mo ram Multimédia : 4990 F
P100 8Mo ram Multimédia : 5490 F
Autres configurations : N.C.

AMIGA & ATARI

A500 & A500 + : 800 F
A1200 2 Mo ram : 1800 F
A1200 2 Mo HD 80 Mo : 2200 F
Écran AMIGA & ATARI : 790 F
Atari 1040 STf : 750 F
Atari 1040 STe : 800 F
Atari STe étendu 2 Mo : 1000 F

LA SOLUTION OCCASION
MATÉRIELS, LOGICIELS, ACCESSOIRES et PÉRIPHÉRIQUES

N°1
de l'occasion

AVANT DE CRAQUER POUR DU NEUF,
SI VOUS VOUS LAISSIEZ TENTER PAR UNE OCCASION ?

LOGICIELS

Sega et Nintendo à partir de : 100 F
Sony Play Station à partir de : 150 F
Sega Saturn à partir de : 150 F
3 DO à partir de : 100 F
Atari et Amiga à partir de : 50 F
P.C. disquettes à partir de : 80 F
P.C. CD ROM à partir de : 100 F
Plus de 3000 titres en stock !

CONSOLES

Sony Play Station : 1190 F
Sega Saturn : 1100 F
Super Nintendo : 390 F
Sega Megadrive II : 300 F
Game boy + 1 jeu : 250 F
Sega Game Gear : N.C.
Autres consoles : N.C.

DU JAMAIS VU DANS LE MONDE DE L'OCCASION !

ACHATS CA\$H !!!

Logiciels P.C. CD ROM et disquettes, cartouches Super Nintendo et Megadrive, CD Play Station et Saturn, Configurations complètes P.C. et compatibles, Macintosh, pièces détachées P.C. diverses, écrans SVGA, ensemble multimédia, Amiga, Atari, Etc...

Pour connaître nos conditions, un seul numéro :

01 43 20 76 91

GARANTIE & S.A.V.

Occasions garanties pièces et main d'oeuvre entre 3 et 6 mois suivant les modèles.

Génération Micro répare tous les types de compatibles P.C. Devis Gratuit. Possibilité de remise à niveau de vos anciens matériels. Installation de mémoires, disques durs, carte vidéo, ensemble Multimédia et autres... Renseignez vous !

ARRIVAGES PERMANENTS TOUS LES JOURS DE LA SEMAINE !!!

EXPÉDITION SUR TOUTE LA FRANCE

Bon de commande à compléter et retourner à :
GÉNÉRATION MICRO 53, rue de l'Ouest 75014 PARIS Tél. 01 43 20 76 91. Tél. 01 43 21 76 91.
Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Commande : Prix :
Commande : Prix :
Frais de port : UC ou écran : 150 F ; config : 300 F ; logiciel : 35 F ;
Règlement par chèque ou mandat joint à la commande Total :

Sale journée



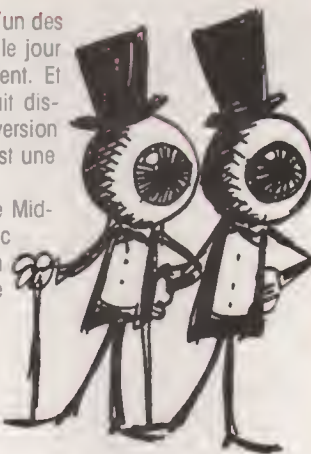
Il s'agit tout simplement de l'un des meilleurs produits ayant vu le jour sur CD-Rom. Tout simplement. Et jusqu'à maintenant, il n'était disponible qu'en anglais. La version française arrive enfin, et c'est une sacrée bonne nouvelle.

Je parle de *Bad Day on the Midway*, le CD-Rom PC et Mac réalisé par l'artiste Jim Ludtke et les Residents, le groupe le plus mystérieux de la planète. Ludtke revisite le monde des Residents à sa manière, avec sa touche artistique étonnante et ses animations délirantes. Évidemment, la bande-son est signée des Residents, ce qui, seul, justifierait l'achat de ce CD-Rom.

Bad Day on the Midway fut le premier produit à montrer ce qu'on pouvait vraiment faire d'original sur CD-Rom, une expérience qu'on aurait pu vivre sur aucun autre support.

Maintenant que c'est dispo en français (enfin bientôt, le 1er Mars), vous n'avez plus d'excuse pour ne pas le fournir dans votre lecteur CD.

Bad Day on the Midway version française, édité par Inscape, distribué par les Éditions Numériques.



LEEDUP & LEEDUP

C'EST UNE HISTOIRE
GENIALE, TU VOIS !
Y'A MICKEY, DINGO
ET DAISY ... ILS SONT
À DONALDVILLE, ET
PUIS LES RAPETOUT
LES ATTAQUENT !!!
AVEC ROBIN WILLIAMS !



ET
GONTRAN !

Uncle AAM needs you

L'AAM (Association des auteurs multimédias) recherche des auteurs de scénarios de programmes multimédias interactifs innovants. Les projets sélectionnés seront présentés à des éditeurs, des distributeurs et des financiers dans le cadre du Forum des auteurs multimédias que l'association organise le 1er Avril 1997. Pour tout renseignement, AAM, 3 rue Troyon, 75017 Paris

Utolargue !
Planitogyre !
Transfert !
Epson !

BILOU CONTENT
T-SHIRT! 5



Les heureux possesseurs d'une imprimante Epson Stylus couleur pourront désormais créer leurs propres t-shirts grâce à un papier transfert spécial. Hop, on invente un slogan porteur du genre "Socrate pédé l" ou "J'emmerde la couche d'ozone l", tout ça appuyé par un beau visuel, et... shazam, par la magie de ce papier transfert révolutionnaire - oui madame, ça se lave en machine l- zough, un coup de fer à repasser et voici un merveilleux t-shirt imprimé. Cet extraordinaire papier est disponible dans tous les points de vente agréés Epson, au prix dérisoire d'environ dix francs la feuille, oui madame, dix tous petits francs !



L'avis d'Howard Bulot : "Cela me rappelle une anecdote amusante à propos d'une imprimante qui m'est arrivée durant l'été 1978 à Milwaukee, mais qui serait trop longue à raconter ici."

L'avenir de Molyneux

Bien qu'Electronic Arts ait démenti les rumeurs faisant état du départ de Peter Molyneux de Bullfrog, rumeurs dont nous nous étions fait l'écho ici, le designer de génie a déclaré publiquement qu'il ne savait pas s'il bosserait encore pour Bullfrog après *Dungeon Keeper*. "*Dungeon Keeper* est indubitablement l'un des meilleurs jeux sur lequel j'aie bossé, et c'est important parce que je ne sais pas si je bosserai encore pour Bullfrog après".

On comprend les réticences d'Electronic Arts à admettre un éventuel départ de Peter Molyneux, tant la réputation de l'homme est intimement liée à celle de Bullfrog. Il faudra donc attendre que *Dungeon Keeper* soit en magasin pour que les langues se délient.

Pendant ce temps-là, la date de sortie officielle de *Dungeon Keeper* continue à jouer au yo-yo, un véritable drame qui nous rend fous, puisque, d'après ce que nous avons vu, il pourrait bien s'agir du jeu du siècle. C'est d'ailleurs ce qui retarde sa sortie, l'équipe de Peter Molyneux ayant passé de nombreux mois à régler les derniers 10 %. D'après Molyneux, ces derniers réglages feront toute la différence entre un très bon jeu et un soft qui peut prétendre être l'un des meilleurs produits de tous les temps. "Les titres de ce genre se comptent sur les doigts des deux mains, et c'est cette catégorie-là que nous visons", dit Peter Molyneux.

Le jeu est maintenant prévu pour la fin janvier. Bientôt.



L'avis d'Howard Bulot : "Je ne pourrai malheureusement pas me rendre à ce forum, car je participe le même jour à un colloque sur le fil dentaire."



L'avis d'Howard Bulot : "Je ne sais pas, je n'ai pas vu ce *Dungeon Keeper* ou ce Peter Molyneux dont vous me rebattez les oreilles. Laissez-moi tranquille maintenant."

Au risque de me faire casser la gueule

Telex

Deux projets de jeux, qui n'en étaient qu'au tout début de leur développement, ont été annulés chez Origin. Vingt boulots ont, du coup, été supprimés. Triste nouvelle pour les vingt développeurs qui se retrouvent sur le carreau.

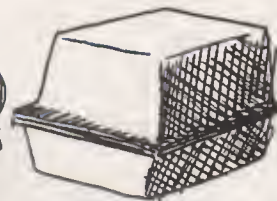
Comme on est un petit noyau, à la rédaction, à bien aimer les jeux de rôles en papier pas vidéo du fait qui se jouent avec des dés et des bonshommes en plumb, j'avais vous glisser quelques mots sur deux nouvelles parutions. D'abord, il y a Le Livre des Monstres pour l'Appel de Cthulhu. Bon, les illustrations sont à vomir, mais c'est censé représenter des monstres très laids, alors y a pas vraiment trahison. Et puis, y a L'Héritier de l'Empire, un guide pour Star Wars "La nouvelle République" qui adapte cette fois le premier volume de la trilogie de Timothy Zahn. Voilà. Comme il y a aussi, à la rédaction, un petit noyau de tyrans qui détestent les jeux de rôles, cette news va me coûter de me faire casser la gueule par Seb quand il se rendra compte que je l'ai faite passer discrète ; mais bon, ça valait le coup. Il faut savoir défendre ses convictions au péril de sa vie.



L'avis d'Howard Bulot : "Cet homme prend des risques. J'aime ça. Ça me donne envie de lui casser la gueule."



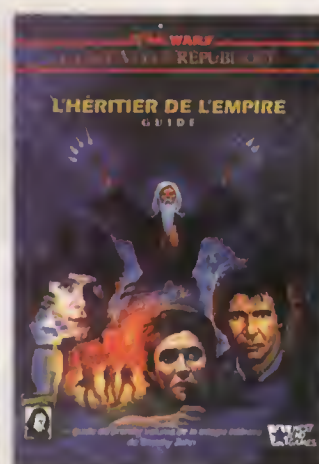
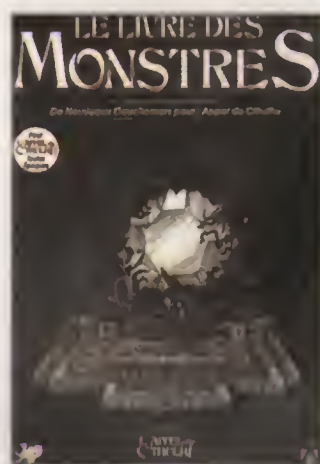
CHTULHU



DARK VADOR



TIMOTHY ZAHN



Jeux Macintosh

Les possesseurs de Mac fans de jeux ont parfois du mal à se faire des news sous la dent. Paf, bingo, nos capains les Belges ont décidé de les aider avec MacFun, un site Web dédié aux joueurs sur Mac, justement. Allez-y faire un tour, c'est bien foutu, ça grossit à vue d'œil et c'est baurré d'infos.

Dirigez votre copain Netscape sur www.cyberbar.be/guest/MacFun.



Vente

Ça s'appelle Vente, et pour cause : c'est une série de magazines destinés aux boutiques. Vente est décliné en quatre titres distincts : photo vidéo labo, aptique, équipement ménager, électronique grand public et informatique. Ces magazines ne sont d'ordinaire réservés qu'aux professionnels, mais exceptionnellement ce mois-ci, Vente Electronique sera distribué en kiosque.



L'avis d'Howard Bulot : "Cette news m'a un peu déprimé. Je vais tenter de faire passer tout le mobilier de mon salon par les WC, pour me remonter le moral."

SHOOT SYSTEM

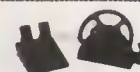
01 - AH-140 LONGHORN NF	249 F
02 - ALIEN TRILOGY NF	239 F
03 - C&C RED ALERT VF	299 F
04 - CIVILIZATION 2 VF	309 F
05 - DAGGERFALL	249 F
06 - DARKENING (PRIVATEER 2) VF	299 F
07 - DAYTONA USA	299 F
08 - DESTRUCTION DERBY 2	339 F
09 - DIABLO NF	319 F
10 - DIE HARD TRILOGY VF	309 F
11 - DOWN IN THE DUMP VF	329 F
12 - DUKE NUKEM 3D	199 F
13 - DUNGEON KEEPER VF	309 F
14 - F1 GRAND PRIX 2 NF	249 F
15 - F22 LIGHTNING II	249 F
16 - FIFA 97	319 F
17 - GENDER WARS	199 F
18 - HANDLINE VF	279 F
19 - HARVESTER VF	329 F
20 - LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	239 F
21 - LIGHTHOUSE	249 F
22 - MADDEN NFL 97 NF	299 F
23 - MECHWARRIOR 2 : MERCENARIES	249 F
24 - NEA 97	319 F
25 - NHL 97	249 F
26 - RALLY CHAMPIONSHIP VF	319 F
27 - ROAD RASH VF	229 F
28 - SCREAMER 2	239 F
29 - SYNDICATE WARS VF	239 F
30 - TIME COMMANDO	249 F
31 - TOMR RAIDER VF	299 F
32 - TOONSTRUCK	299 F
33 - VERSAILLES VF	339 F
34 - VIRTUA FIGHTER	249 F
35 - WARCRAFT 2	249 F
36 - WARCRAFT 2 SCENARI DISK VF	159 F
37 - WING COM. IV	299 F
38 - Z	199 F

ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES...

CATALOGUE JEUX, CD-ROM X, ET DES NOUVEAUTÉS GRATUIT

BONNE ANNÉE 1997

JEUX NEUFS
JEUX D'OCCASIONS
ACCESSOIRES
CATALOGUE GRATUIT
SUR DEMANDE



VOLANT + PÉDALIER
549 FR\$

**SUPER
PROMO**

VOLANT + PÉDALIER
+ F1 GRAND PRIX 2
779 FR\$
(port 60 frs)

DÉDOUBLEUR DE
JOYSTICKS ALFATWIN
SYSTEME AUTO-SWITCH

126 FR\$

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse - L au V : 9h - 19h - Samedi 10h-12h / 15h - 18h
Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom	Prénom		
Adresse			
NUMÉRO DU JEU	QUANTITÉ	PRIX	Code postal
			Ville
			Tél.
			Paiement par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM", CCP, mandat, CB.
			Signature :
PORT = 32 FR\$	TOTAL + PORT		
CB N°	DATE EXP. / /		

Phazer Pad

La Rolls Royce du joypad vient de naître, et les consoleux risquent fort de nous l'envier. Le Phazer Pad est en effet le premier Pad à mêler commandes numériques et analogiques (Nintendo 64 mise à part). Il se compose d'un pavé digital à 8 directions, de 8 boutons de tir programmables avec tir automatique, de 2 gâchettes analogiques et d'1 molette de gaz. De forme équivalente à celle d'un pad de PlayStation, la prise en main est excellente et la fabrication laisse présager une très longue durée de vie. Notez que le pad est vendu avec un CD comprenant les démos de Front Pages Baseball 96, Fire Fight, FX Fighter et Dark Forces ainsi que tous les drivers DOS, Windows et Windows 95. Le pad se connecte à la fois sur le port Joystick et sur le clavier.

Constructeur : Thrustmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 09 88
Prix : 389 F TTC ▼



Top Gun

Incroyable ! Thrustmaster lance enfin un stick à un prix raisonnable. Le Top Gun, réplique du manche de F4 Phantom, ne coûte en effet que 349 francs. Compte tenu des prix habituellement pratiqués, on pourrait s'attendre à une réplique bon marché des joysticks haut de gamme de ce même constructeur. Certes, le socle n'est pas en fer, certes il n'est pas aussi résistant que ses confrères, mais quand même. La qualité de fabrication est excellente et le maniement s'avère précis et agréable. Doté d'un coolie hat et de quatre boutons, il conviendra à toutes sortes de simulations.

Constructeur : Thrustmaster
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 349 F TTC



Quoi de

F-16 FighterStick

On n'y croyait plus ! Je vous avais présenté ce joystick en même temps que l'ensemble de la gamme CH Products, voilà plus de six mois. Malgré les annonces du constructeur, le FighterStick n'était toujours pas disponible. Le voilà enfin qui débarque chez nous, et à un prix raisonnable compte tenu des fonctionnalités offertes : 4 coolie hats, 4 boutons « feu » et 1 molette de gaz, soit 20 fonctions programmables. Couplé au CH Throttle Pro (manette de gaz à 3 coolie hats), il en offre 40 ! Pour ce faire, le joy se relie à la fois au port manette et au clavier. Attention, votre port joystick doit être câblé pour deux joysticks. Le Fighterstick est l'un des meilleurs joystick - sinon le meilleur - dédié à la simulation aérienne de combat.

Constructeur : CH Products
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 849 F TTC



Wacky Kids Pad

Les enfants ont eux aussi le droit de flirter avec l'informatique. Ben tiens, il n'y a pas de raison. Le problème, c'est que tout le monde s'en fiche, ou presque. Trust s'intéresse au problème via la première tablette graphique spécialement étudiée pour les plus jeunes. Attrante ne serait-ce que par sa forme et ses couleurs, elle permet de dessiner le plus naturellement du monde sur le moniteur de son PC. Elle inclut quelques logiciels éducatifs, en anglais hélas, et elle cohabite parfaitement avec la souris. Une excellente idée de cadeau, sauf que pour Noël, ben c'est un peu tard.

Constructeur : Trust
Distributeur : Aashima France
Téléphone : N.C.
Prix : 690 F TTC



Personal Communicator Assistant

Après US Robotics et son Pilot, voilà encore un constructeur de modems qui se lance dans l'informatique miniaturisée. ▶
 Youpi ! Mais cette fois-ci, on passe à la dimension supérieure : le PCA-P2 s'offre le luxe de cumuler les fonctions fax, Internet, Minitel/Videotex et organizer. Que demande le peuple ? Pesant moins de 500 g et de la taille d'une demi-feuille A4, c'est vraiment l'outil idéal à traîner partout avec soi. Et pas que pour frimer : outre les traditionnels agenda, répertoire, tableur et mémo, il vous permet de répondre à vos mails, flâner sur les newsgroups, mettre à jour des données par Minitel, utiliser tous les réseaux de télécommunication actuels, recevoir des informations routières (fonction Autocom) et j'en passe. Sans compter la reconnaissance d'écriture manuscrite et les trois modes de saisie des données : texte, script et dessin. Il est compatible PC et livré avec 2 ports PCMCIA 2, 2 Mo de mémoire extensibles à 4 Mo et 3 batteries rechargeables.

Constructeur : Com 1
Distributeur : Com 1
Téléphone : 05 56 78 84 00
Prix : 4 100 F TTC
 (5 480 F TTC avec
 carte RTC/GSM 14 400)



neuf?



Constructeur : Creative Labs
Distributeur : Creative France
Téléphone : 01 39 20 86 30
Prix : 1 390 F TTC

on retrouve le Full Duplex permettant de lire un Wave pendant que l'on en enregistre un autre, et les effets d'écho s'appliquent désormais à la partie audio de la carte. La mémoire, extensible jusqu'à 12 Mo de Ram, l'est non plus par barrette mémoire mais par module propriétaire. Enfin, la carte est fournie avec tous les utilitaires habituels, plus un WebPhone, pour téléphoner via Internet. Une version Gold de la carte sortira en février. Résolument destinée aux musicos, elle inclura d'office 4 Mo de RAM, des banques SoundFont 2.0, une sortie numérique SP/DIF et deux RCA plaqués or. Ceci améliorera encore le rapport signal bruit de l'AWE64 de base qui, au passage, s'avère nettement meilleur que celui de l'AWE32. L'une comme l'autre sont livrées avec des câbles Midi, ça peut servir. L'AWE64 est donc une excellente carte, mais qui ne mérite pas le remplacement de votre AWE32, à moins que vous ne désiriez vous lancer dans la création musicale.

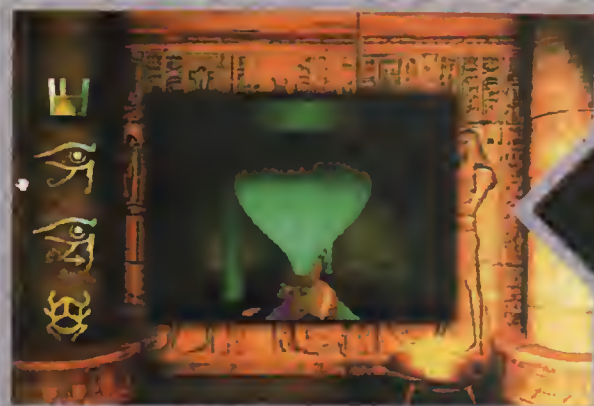
SoundBlaster AWE64

◀ Doté de 64 voix polyphoniques, la nouvelle carte son de Creative est davantage une évolution de l'AWE 32 qu'une véritable nouvelle carte à part entière. Rigoureusement compatible avec tous les anciens modèles, de la Sound Blaster Pro à l'AWE32, elle séduira notamment les musiciens grâce à l'intégration d'une nouvelle technologie jusque-là réservée aux synthétiseurs les plus coûteux. Le WaveGuide permet en effet d'améliorer le réalisme d'un son d'instrument en tenant compte de son volume, de ses formes et de la nature du matériau qui le constitue. Ainsi retrouve-t-on une certaine chaleur inexistante dans les « tables d'ondes » (wavetable) classiques. Si les jeux n'exploitent pas encore ce procédé, quelques titres sont d'ores et déjà annoncés comme compatibles avec le 3D Positional audio, un procédé offrant un son 3D plus convaincant que les systèmes concurrents. Parmi les fonctionnalités nouvelles, on retrouve le Full Duplex permettant de lire un Wave pendant que l'on en enregistre un autre, et les effets d'écho s'appliquent désormais à la partie audio de la carte. La mémoire, extensible jusqu'à 12 Mo de Ram, l'est non plus par barrette mémoire mais par module propriétaire. Enfin, la carte est fournie avec tous les utilitaires habituels, plus un WebPhone, pour téléphoner via Internet. Une version Gold de la carte sortira en février. Résolument destinée aux musicos, elle inclura d'office 4 Mo de RAM, des banques SoundFont 2.0, une sortie numérique SP/DIF et deux RCA plaqués or. Ceci améliorera encore le rapport signal bruit de l'AWE64 de base qui, au passage, s'avère nettement meilleur que celui de l'AWE32. L'une comme l'autre sont livrées avec des câbles Midi, ça peut servir. L'AWE64 est donc une excellente carte, mais qui ne mérite pas le remplacement de votre AWE32, à moins que vous ne désiriez vous lancer dans la création musicale.

Rien de tel qu'un bon petit logiciel culturel pour se reposer les manettes entre deux parties effrénées. Et puis vous allez voir, finalement, beaucoup de ces produits ne sont pas si éloignés que ça de l'univers des jeux.

Loisirs

Isis



PC, MAC, CD-ROM
Éditeur: Micro-
folie's Edition



Comment faire connaissance avec le groupe Earth Wind and Fire ? Les vieux le connaissent, mais les petits jeunes ? Microfolies Edition vous prend gentiment par la main pour vous le présenter en sortant ce produit multimédia.

Une aventure surréaliste teintée d'un parfum égyptien vous fait découvrir le monde de Earth Wind and Fire. Isis, la déesse elle-même, vous demande de libérer son navire prisonnier d'un volcan depuis mille ans. La réunion de trois gemmes disséminées dans et aux alentours du bateau éveillera son équipage : les chanteurs et musiciens de Earth Wind and Fire. La recherche de ces pierres vous amène à découvrir le groupe et certains de ses vieux tubes. C'est donc un produit plutôt sympo, mais malheureusement limité. J'ai des regrets certains de n'avoir eu qu'une minuscule fenêtre de jeu pour admirer les superbes décors. De plus, l'accès aux chansons du groupe est rare : une machine est à votre disposition pour visionner un unique clip d'une durée très courte. Le plus intéressant est le recueil des interviews des chanteurs et des musiciens. Ils sont assez nombreux pour éviter les redites. Un après-midi suffit pour faire le tour de ce produit. Sa qualité graphique est remarquable malgré tout. Le plus du soft est le morceau de concert live offert à la fin. Techniquement, les ralentissements dus aux temps d'accès au CD-ROM ainsi que l'incrustation des personnages laissent à désirer. Les fans apprécieront, les autres non.



Escher interactif



La société Hachette s'est associée avec les Éditions du Chêne pour nous concocter un petit bijou consacré au plus récurrent des artistes. Bon ok, il se trouve que Joystick fait partie du groupe Hachette, mais qu'importe. On vous promet que ce CD est vraiment superbe. Plus de 600 œuvres sont à votre disposition, certaines permettant une véritable interactivité. Fini le temps où on restait béat devant un tableau.

Maintenant, on peut jouer avec. Un clic de souris donne naissance à une animation : mouvement de rotation pour une spirale infinie, vision à la loupe distordent le dessin. Tout ce qui a su fasciner l'artiste est prétexte à amusements, et vient nous fasciner à notre tour. Quel meilleur moyen, pour connaître quelqu'un, que de toucher à ce qui le sensibilise le plus ?

Des petits jeux apprennent à découvrir les joies des espaces convexes ou concaves. D'autres permettent de suivre des métamorphoses, de reconstituer des objets en 3D et même de créer ses propres œuvres. Une image apparaît à votre écran, et les concepteurs vous proposent tout de suite de nouvelles pistes. Un interview, un commentaire ? Ou peut-être préférez-vous visionner toutes les œuvres du même thème ? Ce produit utilise avec bonheur toutes les possibilités qu'offre le support PC.

Des petits jeux apprennent à découvrir les joies des espaces convexes ou concaves. D'autres permettent de suivre des métamorphoses, de reconstituer des objets en 3D et même de créer ses propres œuvres. Une image apparaît à votre écran, et les concepteurs vous proposent tout de suite de nouvelles pistes. Un interview, un commentaire ? Ou peut-être préférez-vous visionner toutes les œuvres du même thème ? Ce produit utilise avec bonheur toutes les possibilités qu'offre le support PC.



les Vendredis du jeu

La Fnac Musique Italiens et Joystick vous invitent, chaque vendredi de 20h à 24h, à des tournois sur les jeux suivant :

03 janvier 97 : FIFA 97

10 janvier 97 : Syndicate Wars

17 janvier 97 : NHL 97

24 janvier 97 : Road Rash

Inscrivez-vous à l'accueil du magasin et gagnez les cédéroms de ces jeux.

Fnac Musique Italiens, 24 bd des Italiens, Paris 9^{ème}. Tél. : 48 01 02 03.

Du lundi au samedi, de 10h à 24h

joystick



FIFA97

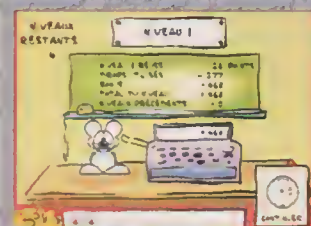


Jelly Drop

PC, Windows 95
Éditeur : Argos
Gameware



Argos s'est inspiré de Docteur Morla sur console Nintendo, pour sortir un produit multimédia à l'intention des plus jeunes. Ce jeu consiste à éliminer des diomants d'un plateau grâce à l'assemblage de gélules de même couleur. Il comporte de nombreux niveaux s'adaptant aussi bien aux débutants qu'aux plus doués. Son interface accueillante plait aux enfants. L'absence de violence et la présentation le destinent à un jeune public.



Tim 7

concours pour New York



Tim 7 est un jeune garçon à la destinée peu banale : enlevé sur une île tropicale par un savant fou, le terrible Docteur Goaf, le voilà amnésique et obligé de retrouver ses connaissances pour s'échapper. Tel est le prétexte à la superbe gomme ludico-éducative conjointement mise au point par Ubi Soft pour l'environnement ludique et par les Éditions Hatier pour la rigueur pédagogique. Depuis cet environnement spécialement créé pour eux, nos écoliers

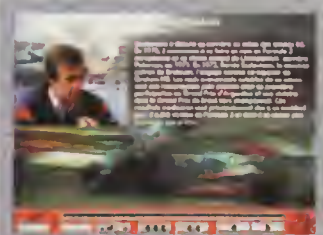
et collégiens vont et viennent entre les différents personnages de l'île qui, chocun à leur manière, les épouvent dans leurs épreuves grâce à de nombreux jeux, tests de connaissances et banques de données. Ils ont même la possibilité de se connecter à Internet pour y trouver un prolongement logique et un complément inépuisable d'informations : "Les pages éducatives de Tim 7" offrent une sélection de plus de 300 sites et shorewares à caractère éducatif (<http://www.ubisoft.fr>).

Dans cet épisode des aventures du jeune Tim, le Docteur Goaf et Tim sont en compétition pour représenter l'île, à l'occasion du fameux concours de New-York de mathématiques. Le premier prix de ce concours est un voyage d'un mois autour du monde. Mais pour avoir une chance d'y participer, il faut que Tim affronte Omnes, l'ordinateur central du Docteur Goaf.

Bref, pour la première fois, un véritable environnement ludique est en mesure d'épauler les enfants du CM1 à la 3e. Quatre titres pour la 6e sont déjà disponibles depuis un mois. Mais au final, pas moins d'une vingtaine de CD-Rom seront outout de prétextes pour réviser français, mathématiques et histoire-géographie. Les parents ne sont pas non plus oubliés, puisque le prix ne devrait pas dépasser 150 F.



Mathématiques
Français
Histoire : Ubi Soft
PC CD-Rom



L'Histoire

des Grands Prix de Monaco

PC, Mac, Windows 95
Éditeur : Interactive
Media Development
S.C.S.



Ce premier volume des Grands Prix de Monaco raconte l'épopée des courses automobiles de 1929 à 1980. L'interface se présente comme un tableau permettant d'accéder aux présentations des courses et de la ville de Monaco. Bien documenté, le produit résume les principaux événements se déroulant lors des compétitions. Films d'archives et photographies émaillent les reportages. Complet, il nous laisse cependant sur notre faim en passant trop vite sur les détails des courses et des participants, contrairement à la section présentant la ville de Monaco et ses activités.



SEGA RALLY SUR PC



SEGA PC

**Vous ne verrez plus votre ordinateur
de la même façon.**



Le jeu de course automobile légendaire de SEGA enfin sur PC. Une expérience

unique de pilotage à grande vitesse sur asphalte, sable, terre et boue. Si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez défier un autre pilote sur votre PC ou jouer en réseau. Les jeux d'arcade SEGA PC fonctionnent sur PC Pentium 75 MHz (90 MHz est recommandé) avec Windows 95 sans carte accélératrice.

SITE WEB : 
<http://www.sega-europe.com>

On vous l'avait dit le mois dernier : ne foncez pas sur la première carte

3D venue ! On sait, on sait : la pression est forte mais, en y réfléchissant, combien y a-t-il de jeux

qui nécessitent une accélération 3D ? Un seul à ce jour : Ultimate Race, qui n'existe qu'en version PowerVR. Alors gardez la tête froide. Et si vous

vous intéressez également à des jeux comme Alerte Rouge et Diablo (au hasard),

pensez alors aux accélérations S-VGA et

DirectDraw que permettent ces cartes.

D O S S I E R M A T O S

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY



Cartes 3D Le no



C a y est : le débat est lancé ! Faut-il à tout prix claquer entre 1 000 et 2 000 francs dans une technologie 3D ? Si on veut transformer son PC en machine d'arcade, oui. Mais cela suppose d'avoir déjà une bonne configuration initiale, minimum Pentium 100. Vous ne transformerez pas un P60 en bête de course en lui rajoutant une des dernières cartes 3D ! Certains d'entre vous le savent bien d'ailleurs, qui écrivent, mailent et appellent pour s'étonner de ce qu'on préconise un Pentium pour faire tourner Tomb Raider. En se contentant du VGA, en effet, nul n'est besoin des dernières générations de processeurs, encore moins

d'une quelconque technologie 3D. Car il est bien là, le choix : joli ou pas joli ? Beau, magnifique, époustouflant ou simplement jouable ?

Mais si vous voulez vous adonner aux plaisirs de la fluidité, de la rapidité, de la beauté des textures et de la très haute résolution à vous en décoller les rétines, commencez par vous mijoter une petite configuration bien béton telle que celles évoquées le mois dernier. Autant vous prévenir tout de suite : sans bon processeur et avec moins de 16 Mo de RAM, votre 3D fera grise mine, toute accélérée qu'elle soit. Alors pesez vos besoins et vos envies de 3D, et faites rentrer tout ça dans votre budget.



niveau front des hostilités

Carte vidéo ou accélératrice ?

Pour éclaircir vos doutes, mettons quelques petites choses au point : tout d'abord, il vous faut savoir dans quelle mesure vous êtes en manque de sensations 3D. Les meilleures performances sont en effet proposées par les cartes accélératrices dédiées qui surclassent largement les cartes vidéo. Pour aller plus loin, on peut même dire qu'il existe un gouffre entre la véritable accélération 3D et les arguments plus commerciaux qu'autre chose des cartes vidéo dites 3D (à quelques exceptions près, comme vous le verrez plus loin). Bref, les librairies graphiques de ces cartes accélératrices sont incroyablement performantes, et leur compatibilité Direct3D est extrêmement poussée. Mais n'étant absolument pas prévues pour



LE COMPARATIF DIRECT3D

Hyperblade nous a permis de comparer les différences visuelles des cartes sous Direct3D. En 1 la technologie PowerVR, en 2 Direct3D soft (sans carte), en 3 la technologie 3Dfx, en 4 le chip Rage II, en 5 le chip Virge. A vous de choisir !

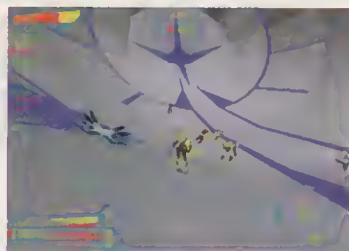


traiter la 2D ou vos bons vieux jeux DOS, les cartes accélératrices laissent la grande majorité des jeux actuels à la discrétion de votre carte vidéo. Si vous êtes pleinement satisfait des performances 2D et DOS de cette carte vidéo, tout va bien. Sinon, il ne vous restera plus qu'à changer également celle-ci.

Jeux 3D, la standardisation passe par Microsoft

Mais dans ce cas, plutôt que de jouer la sécurité avec un grand classique de type 968 S3 ou Millennium, vous préférerez peut-être miser sur une solution complète qui sera moins performante en 3D pure mais plus équilibrée. Et surtout budgétairement plus acceptable. C'est une optique qui se défend, si on la considère comme une introduction à la 3D. Mais il faut savoir que tôt ou tard, plus ou moins selon votre choix, vous devrez franchir le pas de la carte accélératrice si vous voulez réellement goûter à ce qu'est la vraie 3D, celle qui dépose vraiment.

Nous avons donc passé en revue les dernières cartes 3D sorties à ce jour, vidéo comme accélératrices. Nous les avons toutes testées sur un Pentium 166, avec 32 Mo d'EDO RAM et 512 Ko de cache. Nous avons utilisé le Quake Benchmark pour comparer les performances des cartes



vidéo sous DOS. Pour leurs performances Direct3D, nous avons utilisé Tunnel, petit programme de test fourni par Microsoft. Seul problème : à partir de 60 frames/sec, Tunnel donne la fréquence de rafraîchissement de l'écran ! Impossible donc de l'utiliser pour les cartes accélératrices qui dépassent toutes ce taux. Malheureusement, comme chaque carte possède sa propre librairie graphique, il nous est impossible de comparer des technologies différentes sur la base de jeux différents. Et le seul standard qui se soit imposé est donc le Direct3D de Microsoft.

Les cartes vidéo 3D

LE CHIP VIRGE



Le Virge est le chipset 3D mis au point par la société S3. Il équipe de nombreuses cartes vidéo dont la Stealth 3D 2000 XL de Diamond, que nous avons testée pour vous.

Bref, pour un prix public conseillé de 1 190 F dans sa version 2 Mo d'EDO RAM (1 450 F pour la version 4 Mo), la Stealth 3D 2000 XL offre des performances un peu comparables à la Mystique : bonnes en accélération 2D, correctes pour l'accélération DOS mais faibles pour la 3D.

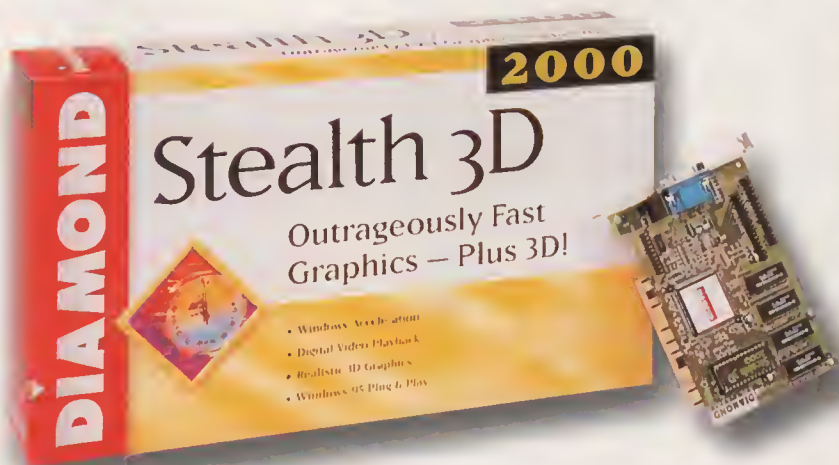
NB : La dernière version du Virge, le Virge VX, n'offre pas de meilleures performances. Elle permet simplement de supporter une mémoire plus rapide et de monter en plus haute résolution. Le Virge VX, qui équipe la Stealth 3D 3000 XL, en fait une carte plutôt dédiée au traitement graphique. Pour un prix public initial d'environ 1 690 F avec 2 Mo de SGRAM, cette carte peut être étendue à 4 Mo pour monter à 1280x1024 en 65 000 couleurs ou même à 8 Mo pour atteindre 1600x1200 en millions de couleurs.


À la fois carte VGA et accélérateur 3D, la Stealth 3D 2000 XL est livrée avec les versions optimisées pour le Virge de Descent 2 et Destruction Derby.

Côté 3D, le Virge intègre les principales fonctionnalités de la 3D comme la correction de textures, le Texture mapping, le Gouraud shading, le Tri-linear filtering, le Z-buffering et l'Alpha blending. Malheureusement, sa bibliothèque graphique n'est pas un modèle de performances, et elle supporte assez mal Direct3D. En revanche, elle possède l'une des meilleures accélérations 2D du marché pour W95 (DirectDraw).

Côté DOS, les performances sont plutôt bonnes. Mais pour monter au-dessus de 360x480, il vous faudra compenser l'absence du VESA 2.0 en BIOS en vous procurant la dernière version de SDD 5.3 (Scitech Display Doctor, ou UNIVBE). Et encore... Quake ne peut toujours pas tourner en 640x480 !

**FRAME RATES CALCULÉS
SUR UN PENTIUM 166 AVEC
LA STEALTH 3D 2000 XL**
Quake version normale
- en 320x200 :
28,42 frames/sec
- en 360x480 :
14,64 frames/sec
Tunnel (Direct3D) en 640x480
et 256 couleurs : 17 frames/sec





PAS D'AIRBAG
PAS DE CLIMATISATION
PAS DE DIRECTION ASSISTÉE
PAS D'AUTORADIO
PAS DE TOIT OUVRANT

VOTRE PROCHAINE VOITURE...

LE CHIP RAGE II



ATI est le seul constructeur de cartes à également développer ses technologies et fabriquer ses chipsets. Le

Rage II n'équipe donc que des cartes ATI, et en l'occurrence ses deux petites dernières : la 3D Xpression+ PC2TV et la Pro Turbo 3D PC2TV.

La Pro Turbo 3D PC2TV étant plus spécifiquement dédiée à une utilisation CAO/DAO, nous ne vous parlerons que de la 3D Xpression+ PC2TV. À la fois carte VGA et accélérateur 3D, elle est livrée avec les versions optimisées pour le Rage II de MechWarrior 2, Wipe Out et Assault Rigs.

Côté 3D, le Rage II offre des fonctionnalités intéressantes telles que : Z-buffering, Alpha blending, effets de brouillard, Gouraud shading, Mip-mapping, Texture mapping et Dithering. Les jeux optimisés pour le Rage II offrent une excellente qualité d'image et de bonnes performances. De plus, il est parfaitement compatible Direct3D.

Côté DOS, la qualité est bonne en VGA comme en S-VGA.

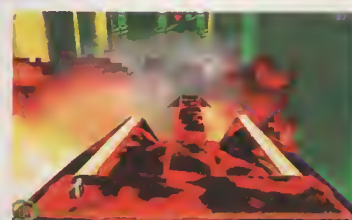
La carte bénéficie d'un nouveau composant, ImpactTV, qui permet la lecture des CD vidéo ainsi qu'un affichage direct sur écran TV grâce à une sortie PAL.

Livrée avec 2 Mo de SDRAM (EDO RAM) extensibles à 4 pour un prix public conseillé de 1 290 F, la 3D Xpression+ PC2TV est une bonne petite carte bien équilibrée et intéressante par ses fonctions TV originales.

NB : Elle existe sans fonctions TV sous le nom de 3D Xpression+ pour un prix public annoncé de 980 F.



FRAME RATES CALCULÉS
SUR UN PENTIUM 166 AVEC
LA 3D XPRESSION+ PC2TV
Quake version normale en
320x200 : 27 frames/sec
- en 640x480 : 11 frames/sec
- en 800x600 : 8 frames/sec
Tunnel (Direct3D) en 640x480
et 256 couleurs : 29 frames/sec



Les principaux termes de l'accélération 3D

Allez, je vous vais déjà penser : encore des termes barbares dont on se fiche comme de l'on 40. Mais non. Erreur ! Derrière chacun de ces termes (et encore, on vous en a épargnés pas mal) se cache une des nombreuses fonctions dont peuvent bénéficier en hard les chips que nous allons passer en revue au cours des pages suivantes.

• ALPHA BLENDING

Une image informatique possède ordinairement une valeur de rouge, une de vert et une de bleu (RGB) pour chaque pixel. Si elle possède également une valeur alpha (on parle alors de canal alpha), celle-ci détermine la transparence du pixel. Entre 255 pour l'opacité et 0 pour la transparence absolue, on choisira par exemple une valeur très faible pour une vitre. Et c'est le fait de composer l'image de cette vitre avec une seconde image d'arrière-plan, qu'on appelle Alpha blending. Les processeurs graphiques qui possèdent des buffers alpha peuvent réaliser les effets de transparence en hard.

• ANTI-ALIASING

Toute méthode éliminant les marches d'escalier et ruptures de lignes d'une image.

• BI-LINEAR TEXTURE SAMPLING/FILTERING

Mode d'anti-aliasing qui utilise l'interpolation linéaire pour éviter la pixellisation à la jonction des textures et l'effet "blocs de couleurs" lors du grossissement des polygones.

• CLIPPING

Élimination des parties d'une image situées en dehors d'une certaine zone. Exemple : vision à travers une lunette.

• DITHERING

Exploitation des couleurs d'une gamme pour en obtenir artificiellement d'autres, comme jouer en arrière-plan avec différents types et tailles de noirs pour simuler des gris.

• DOUBLE BUFFERING

Moyen d'adoucir les mouvements de polygones à l'écran par l'affichage complet et non progressif de chaque frame : cette technique d'allocation de la mémoire vidéo permet le calcul d'une frame pendant l'affichage de la précédente et non un affichage ou fur et à mesure du calcul de chaque frame.

• RASTERIZATION

Pracédé qui permet de transformer les primitives en images à deux dimensions, puis de donner à chaque point de l'image des valeurs de couleur et de profondeur.

• TEXTURE MAPPING

Moyen de recouvrir un objet avec une image, une texture.

• TRI-LINEAR MIP-MAPPING

Les textures sont stockées à différents niveaux de détail dans une mémoire appelée mip-map. En fonction du niveau de détail nécessaire pour chaque polygone, l'ordinateur sélectionne dans cette mémoire les deux textures les plus proches. Au cœur d'une texture, il procède à une interpolation linéaire simple entre ces deux valeurs. Au raccord de deux textures, les valeurs sont au nombre de quatre, et l'interpolation est triple.

• Z-BUFFER

Mémorisation du paramètre profondeur pour chaque point de chaque objet d'une image "plane". Ainsi, le programme peut-il déterminer pour chaque point celui des polygones qui sera au premier plan et masquer les autres.

NASCAR RACING 2

MOTEUR V8
16 SOUPAPES
10 000 TR/MN
350 KM/H
700 CV

4 FREINS À DISQUE
VOLANT SPORT



16 circuits
avec option conduite de nuit



Choisissez entre mode
simulation ou arcade



Course multi-joueurs : 8 joueurs
sur réseau ou 2 en liaison modem

<http://www.sierra.fr>

ESSAYEZ-LA !

Overdose d'adrénaline assurée
chez votre concessionnaire



S I E R R A®

Retrouvez NASCAR® RACING 2 sur le catalogue SIERRA

Nom Prénom

Adresse

Ville Code Postal

SIERRA - 25, rue Jeanne Braconnier - Immeuble « Le Newton »
92306 Meudon-La-Forêt Cedex - France

LE CHIP RENDITION



Le chipset Rendition a été mis au point par la société du même nom. Il est aujourd'hui exploité par trois cartes : la Screamin'3D de l'éditeur Sierra, qui ne sera pas importée en France, la Intergraph Reactor du constructeur de machines 3D haut de gamme Intergraph (celui qui attaque le marché des Silicon avec des configurations à base de pentiums pro) et la 3D Blaster de Creative Labs.

Nous avons testé pour vous la 3D Blaster PCI de Creative Labs à base de chipset Rendition Verite 1000. À la fois carte VGA et accélérateur 3D, cette carte est fournie avec Quake shareware et le patch qui l'optimise pour le Rendition, avec les versions optimisées pour le Rendition de Rebel Moon (doomlike), Flight Unlimited et Battle Arena Toshinden et enfin avec des drivers pour Windows95 particulièrement bien réalisés, qui s'intègrent de façon naturelle dans le setup de W95 en y rajoutant pas mal de fonctionnalités comme le réglage du taux de rafraîchissement de l'écran.

Côté 3D, le Rendition Verite 1000 possède toutes les routines hard pour réaliser Texture mapping, Bi-linear filtering, Anti-aliasing, Gouraud shading, Alpha blending, Z-buffering et effets de brouillard. Les jeux optimisés pour le Rendition offrent donc une excellente qualité d'image et une bonne amélioration des performances. De plus, le Rendition est

aussi parfaitement compatible Direct3D.

Côté DOS, outre des performances du Rendition Verite 1000 comme les sprites anti-aliasés, la carte bénéficie aussi d'un accélérateur S-VGA. Malheureusement, elle est particulièrement lente en VGA et parfois trop rapide en 800x600. Sur Duke Nukem 3D, notamment, elle affiche plus de 40 frames/sec en 800x600 et c'est à la limite du jouable !

Enfin, malgré ses 4 Mo d'EDO RAM, la carte ne peut monter qu'en 1024x768 en 65 000 couleurs, à cause d'un Mo de RAM exclusivement dédié aux textures. Des versions de jeux dédiées au Rendition sont prévues pour EF 2000, Tomb Raider et sans doute à terme pour tous les titres phares. Le BIOS flashable de la 3D Blaster est régulièrement remis à jour, de façon à supporter tous les autres jeux du marché. Vous trouverez le dernier (le 1.00.73.1) sur le site de Creative Labs (www.creaf.com) et dans notre prochain CD.

Bref, pour un prix public annoncé de 1 390 F, la 3D Blaster PCI s'avère un excellent compromis entre compatibilité Direct3D et accélération DOS.

FRAME RATES CALCULÉS SUR UN PENTIUM 166
 Quake version normale en
 320x200 : 9,31 frames/sec
 - en 640x480 : 12,24 frames/sec
 - en 800x600 : 9 frames/sec
 Quake version accélérée en
 320x200 : 32 frames/sec
 - en 640x480 : 18 frames/sec
 - en 768x576 : 13 frames/sec
 Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs : 31 frames/sec



À ce jour, seul le Rendition permet à Quake d'exprimer toute la beauté de son graphisme

Evidence

Version PC CD-ROM

Qui a tué
Sarah Hopkins ?

Dan Singer, journaliste d'investigation sur Channel Z n'a que quelques heures pour confondre les **coupables** et pour prouver son **innocence**. Au péril de sa vie, découvrira-t-il l'impensable **vérité**?

Evidence

vous plonge dans une superbe aventure policière ponctuée de nombreuses scènes d'action en 3D temps réel :

- poursuites en voitures
- courses en bateau
- fusillades dans les couloirs de métro, et bien d'autres encore...

Si vous aimez les enquêtes où l'action est omniprésente, vous vivrez cette aventure à un rythme d'enfer !



© 1996 Microïds, Club Investissement Média, Interactive Entertainment Fund



Coproduction Microïds,
Club Investissement Média,
Interactive Entertainment Fund

Edition et Distribution MICROÏDS

58, Chemin de la Justice

92297 CHATENAY-MALABRY CEDEX-FRANCE

Tél. 01 46 01 54 01

OUI, je souhaite recevoir une documentation sur les produits MICROÏDS.

Nom: _____ Prénom: _____

Adresse: _____

Code: _____ Ville: _____



Les cartes accélératrice 3D

LA TECHNOLOGIE POWERVR



mise au point par la société anglaise Videologic, cette technologie a donné naissance au chip PCX1 dont NEC assure la fabrication. Elle est exploitée sous forme d'une carte accélératrice : l'Apocalypse 3D de Videologic.

L'acquisition d'une Apocalypse 3D suppose que votre PC soit déjà équipé d'une carte VGA. Petit rappel : comme toutes les cartes accélératrices pures, l'Apocalypse 3D ne vous fera gagner en performances de toutes sortes qu'avec les jeux développés pour elle (avec Power SGL) et avec Direct3D.

Autre particularité propre à la technologie PowerVR : les performances du PCX1 sont proportionnelles aux performances du processeur central, lequel devra obligatoirement être de type Pentium et plutôt de marque Intel. En effet, à puissance égale, les 6x de Cyrix s'avèrent moins performants face à cette technologie. De plus, sachez que l'achat d'une Apocalypse 3D ne se justifie réellement qu'à partir du Pentium 133 avec 24 Mo de RAM. Avec une configuration moins puissante, vous risqueriez d'être déçu.

D'ailleurs Ultimate Race, le jeu de Kalisto bundelisé avec l'Apocalypse 3D, indique clairement Pentium 133 en configuration recommandée.

De fait, la technologie PowerVR offre là son revers de la médaille. C'est aujourd'hui la seule carte réellement 3D du marché, en ce sens qu'elle crée les polygones, alors que les autres cartes se contentent de les déplacer. C'est la seule carte qui puisse se permettre d'allouer la totalité de ses 4 Mo de SDRAM au stockage des textures. C'est la seule qui puisse faire tourner n'importe quel jeu en 640x480 comme en 800x600.

Sur une bonne configuration, l'Apocalypse 3D fait très bien tourner les jeux Direct3D et surtout ses jeux dédiés. Encore faut-il discerner les trois niveaux d'exploitation de Power SGL, la bibliothèque graphique de la PowerVR. Le niveau le plus faible, "accelerated PowerVR game", est comparable à un développement sous Direct3D. Quant au niveau ultime, "extreme PowerVR game", il tient pleinement ses promesses en nous balançant 25 images par seconde sur Pentium 166 avec tous les effets de brouillard, d'Alpha blending et tout et tout. Ultimate Race nous en a fourni la preuve. Seul petit hic : la PowerVR ne réalise pas encore le



Bi-linear filtering. Les polygones ne sont donc pas aussi adoucis et jolis qu'avec la 3Dfx. Mais Videologic travaille actuellement à de nouveaux drivers qui permettront bientôt de réaliser cette gamme d'effets.

Partie avec un sérieux handicap par rapport au 3Dfx - puisque technologie toute nouvelle qui oblige les développeurs à sortir de leurs habitudes de programmation - le PowerVR se fait néanmoins peu à peu reconnaître. La campagne intensive menée par Videologic commence à porter ses fruits : parmi les jeux Power SGL les plus attendus, notons Wing Commander 5 (Origin), Flight Unlimited 2 (Looking Glass), Formula 1 (Bizarre Creations) et Pod (Ubi Soft). Bref, la PowerVR est aujourd'hui une alternative intéressante à la technologie 3Dfx plus implantée, mais elle semble encore loin d'avoir livré toute sa puissance.

L'Apocalypse 3D est livrée avec les versions Power SGL de Ultimate Race (extreme PowerVR game) et de MechWarrior 2 (accelerated PowerVR game). Videologic a fermement annoncé son intention de la commercialiser pour un prix public n'excédant pas les 1 450 F TTC. (Pour toute information complémentaire : 00 44 1923 260 511.)



BENCHS DE L'APOCALYPSE 3D SUR UN PENTIUM 166

- 1 million de polygones déplacés à la seconde
- 60 millions de pixels déplacés à la seconde (sans Bi-linear filtering)
- Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs > 60 frames/sec





LA TECHNOLOGIE 3DFX

La technologie 3Dfx a été mise au point par Voodoo Graphics, société californienne spécialisée dans la 3D professionnelle. 3Dfx désigne également le chipset qui équipe aujourd'hui deux cartes accélératrices : la Monster 3D de Diamond et la Righteous 3D d'Orchid.

Comme toutes les cartes accélératrices, celles-ci nécessitent que vous possédiez déjà une carte VGA. Elles se raccordent à cette dernière par un câble externe, et le branchement de votre moniteur se fait sur la carte accélératrice. Rappelons que la technologie 3Dfx n'accélère rien qui ne soit prévu pour elle ou supporté par elle. Ainsi, pour bénéficier pleinement d'une carte 3Dfx, il faudra posséder des jeux développés avec sa bibliothèque graphique propre, le Glide, ou avec les principales API du marché comme Direct3D, Reality-Lab 2.0, 3DR ou RenderWare. Il existe néanmoins de plus en plus de patches visant à rendre compatibles des jeux initialement non accélérés par la 3Dfx.

Parce que la technologie 3Dfx a été initialement conçue comme un outil de développement pour les créateurs de jeux, le Glide couvre aujourd'hui absolument toutes les techniques possibles et imaginables qu'on puisse rencontrer dans le monde de la 3D. Du coup, les jeux dédiés 3Dfx sont absolument fabuleux (nous ne nous étendons pas

d'avantage sur la question), et les cartes qui exploitent sa technologie sont au top de l'accélération 3D. De plus, contrairement aux premières impressions laissées par l'Apocalypse 3D, c'est la 3Dfx qui supporte Direct3D avec le plus de bonheur (cf. bench marks). Tiens, au sujet des benchs, si vous vous inquiétez de la quantité moins importante de pixels déplacés sur 3Dfx que sur PowerVR, sachez que ce ralentissement est dû au Bi-linear filtering que n'assure pas encore l'Apocalypse 3D. Ouf !

Autre avantage lié à cette fréquentation depuis plus de deux ans de tous les développeurs du marché : la liste des titres 3Dfx à paraître est plutôt intéressante. Hormis tous les titres Direct3D qui seront indifféremment supportés par les technologies 3Dfx et PowerVR, Voodoo Graphics annonce les versions Glide

de Prey (3D Realms), Formula 1 (Bizarre Creations), EF 2000 (Digital Image Design) et Unreal (Epic Megagames) ainsi que la version 3DR de Falcon 4.0 (Spectrum Holobyte).

La seule limitation de la 3Dfx est liée à la RAM : avec 4 Mo d'EDO RAM non extensibles, elle immobilise 2 Mo pour les textures et n'en dispose plus que de 2 pour le z-buffer. De ce fait, on ne peut pas monter au dessus de 640x480 en millions de couleurs, ce qui est un peu dommage si on a une machine très puissante par derrière. En contrepartie, elle fonctionne aussi bien sur Pentium 100 que 166. Bref, outre son prix, la technologie 3Dfx a beaucoup pour plaire. C'est ce qu'on appelle une valeur sûre.

La Monster 3D est livrée avec les versions Glide de Descent 2 et de MechWarrior 2, ainsi que la version Direct3D d'Hyperblade (testée par notre Pomme de Terre dans ce numéro). Elle est annoncée au prix public conseillé de 2 090 F.

La Righteous 3D est livrée avec les versions Glide de Descent 2, de MechWarrior 2, de VR Soccer '96 et de Whiplash 3D ainsi que les démos jouables de Scorched Planet (RenderWare), de Hellbender (Direct3D) et de Monster Truck Madness (Direct3D). Son prix public conseillé est de 1 990 F.

BENCHS DES DEUX 3DFX SUR UN PENTIUM 166

- 1 million de polygones déplacés à la seconde ;
- 45 millions de pixels déplacés à la seconde (avec Bi-linear filtering) ;
- Tunnel (Direct3D) en 640x480 et 256 couleurs > 60 frames/sec.



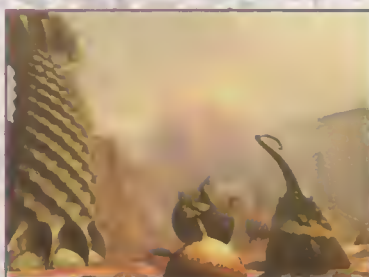


Of Light & Darkness

PC CD-ROM • ÉDITEUR INTERPLAY • SORTIE PRÉVUE COURANT 97

Comme tous les mois, voici quelques exclusivités provenant directement des États-Unis... Cette fois, il s'agit d'une rencontre peu banale avec Gil Bruvel. Peintre de génie et créateur de jeux à la fois, l'homme est simple et lucide. Croyez-nous, on en reparlera de ce Light & Darkness !

Par Morgan



A cheval entre Myst, 11th Hour, Zork Nemesis en termes de jeu vidéo, et Salvador Dali et Suidmak en termes de style graphique, Of Light & Darkness est un projet hors du commun... Ambiance peaufinée, travaillée, moteur de jeu unique et novateur, interactivité et absence de linéarité, bref un jeu d'aventure sous son meilleur jour.

Vous allez incarner un jeune homme du nom de Mike, qui s'est rendu récemment avec sa petite amie Serin à une expo de peinture dans l'une des galeries en vue de Beverly Hills. Le peintre, un artiste français du nom de Ruvel (pseudonyme qui a au moins le mérite d'être clair), présente au public des œuvres splendides, ésotériques, envoûtantes... L'une des toiles, intitulée Avant-Garde attire rapidement l'attention de Serin. Soudainement, tout tourne autour d'elle, et elle se trouve absorbée dans la toile... Passage vers une autre dimension, rêve éveillé ? Peu importe, vous n'avez pas le temps d'y réfléchir : avant que cette porte

ne se referme, vous sautez à l'intérieur pour sauver votre amie. Vous vous retrouvez dans un monde inimaginable ! Architecture aux formes rondes et symétriques, couleurs chatoyantes aux reflets dorés, ce lieu pourrait être sorti tout droit de l'imagination de Salvador Dali. Le graphisme, réalisé entièrement sur Silicon Graphics par Gil Bruvel, est à tomber par terre ! Nous sommes loin des jeux vidéo traditionnels, il s'agit réellement là d'une œuvre d'art. Professionnalisme d'un néophyte de l'informatique et amateurisme d'un peintre traditionnel ? Ou inversement ? Non, Gil est tout bonnement maître en l'art de combiner ces deux techniques. Rien ne l'effraie, c'est pour lui un autre mode de représentation de son imagination... La 3D remplace la 2D tout simplement. Ce n'est pas un gain, juste une autre perspective, une autre approche.

On est loin des jeux vidéo traditionnels, il s'agit réellement là d'une œuvre d'art.

Géré par un moteur de jeu 3D révolutionnaire appelé "Eden", vous pouvez vous déplacer en temps réel dans les scènes, interagir librement

D'autre part, Eden permet aussi de saisir des objets, même en plein mouvement. Ce qui semble n'être qu'une grosse scène cinématique en haute résolution devient un jeu, dont les scènes ne sont pas précalculées, et qui vous laisse libre d'agir à tout moment. L'interface se rapproche de celle d'un jeu comme Zork Nemesis. Votre curseur vous permet d'interagir aisément avec l'environnement, les clics de la souris correspondant à l'action logique à effectuer (ouvrir ou fermer lorsque l'on est en face d'une porte, parler devant un personnage, etc.). Le scénario, quant à lui, vous permet de résoudre sans aucune linéarité les différentes énigmes. Pas de contraintes d'ordre logique, souvent pénibles dans moult jeux.

Lorsque je dis qu'il s'agit d'un projet unique en son genre, je ne parle pas uniquement de sa qualité... (même si je suis convaincu que vous êtes déjà conquis). En fait, le jeu ne devrait pas voir le jour avant le milieu de l'année prochaine, il est donc un peu tôt pour en juger. Non, le point bel et bien fascinant est sans aucun doute la façon dont il est réalisé. Pour en juger, je vous propose une rencontre avec Gil Bruvel, peintre et créateur du produit.



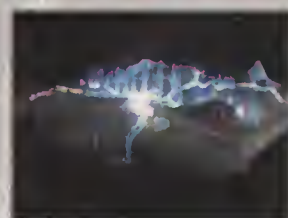
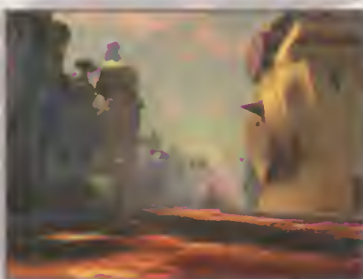
Ce qui semble n'être qu'une grosse scène cinématique en haute résolution devient un jeu, dont les scènes ne sont pas précalculées.

& Darknness

avec les quelque 60 objets, les examiner, parler avec les 10 personnages du jeu, et résoudre une quarantaine de puzzles. Lors de vos pérégrinations, vous rencontrerez des personnages aussi étonnants que Mephisto, gardien de la chambre des horreurs euclidienne, Miranda, citoyenne infernale de Mechanos, ou bien encore Bibble, lecteur de la chambre des Murmures. Cette pseudo-réalité, qui est dorénavant la vôtre, est composée de mystère, de reflets de votre propre réalité et imagination, et vous devrez en comprendre le sens. Retrouver Serin ne sera pas facile.

Du temps réel digne de cinématiques

Eden, le moteur de jeu, calcule en temps réel les effets de lumière, les ombres portées, les reflets sur votre personnage, etc. L'effet obtenu est tout bonnement fantastique ! Entièrement en S-VGA et 65 000 couleurs, Of Light propose le plus beau graphisme que l'on ait jamais vu dans un jeu vidéo.



Parmi les études réalisées pour la réalisation des personnages, Gil a produit une version en images de synthèse. Au final, les visages seront sans doute remplacés par des vidéos.

Of Light & Darkness

Gil Bruvel

“Mes œuvres sont le fruit de mon imagination, sans volonté aucune de réalisme”.



The Forgottenness. © Gil Bruvel

C'est en toute simplicité que j'ai rencontré Gil et Marianne (sa femme). Déjeuner amical, ambiance relaxe, personnage captivant, simple et bourré de talent...

Joystick : Gil, tu es Français, né en Australie, tu vis à Hawaï... Est-ce cela que tu essayes de rendre au travers de tes peintures ? Une multitude d'influences, de cultures ?

Gil Bruvel : Pas vraiment. Je ne cherche pas à retranscrire une réalité à travers mes œuvres. Elles sont le fruit de mon imagination, sans volonté aucune de réalisme. Par contre, je puise sans aucun doute et inconsciemment dans différentes cultures, peintures ou formes d'art pour y parvenir. On me compare souvent à d'autres gens à propos des mélanges de cultures ou d'idées. Cela ne me gêne aucunement d'ailleurs. J'ai toujours

adoré regarder avec attention certains autres peintres, m'imprégner de leur travail. Tout ce mélange d'idées et d'images se retrouve évidemment dans mon œuvre.

Joystick : Tu as exposé un peu partout à travers le monde (Japon, France, Monaco, Californie, Floride, New York, etc.). Qu'est-ce qui t'a décidé à choisir Hawaï comme cadre de vie et de travail ?

G.B. : Tout d'abord l'environnement (rires) et aussi le fait que les Américains aient toujours bien accueilli mes tableaux. De plus, Hawaï est depuis toujours un centre artistique important, et nombre de peintres se sont établis ici. J'y ai mon studio, une galerie. La dynamique artistique est vraiment très riche.

Joystick : Comment a commencé le projet de *Of Light & Darkness* ?

G.B. : Le président d'Interplay, Brian Fargo, connaissait mes toiles et en possédait quelques-unes. Un jour, il m'a rencontré et m'a tout simplement proposé de créer un jeu autour de mes peintures... de mon style. C'est aussi simple que ça.

Joystick : Avais-tu déjà travaillé sur ordinateur à l'époque ?

G.B. : Je m'y intéressais un peu en effet, mais n'utilisais pas l'informatique pour mes tableaux. Maintenant, j'ai deux Silicon Graphics (Indy et Onyx) et tous les logiciels nécessaires. Le traitement de l'espace et de la perspective est tout bonnement facilité. Par contre, en aucun cas, un rendu informatique n'est simple sous prétexte que la machine fait le calcul. Suite à une conférence que j'ai donnée, plusieurs personnes se sont plaintes que l'utilisation des logiciels ne leur permettait pas d'appliquer ce que je leur avais dit... Évidemment, un tel logiciel n'est qu'un outil, qui, sans connaissances graphiques ou géométriques ne permet pas de faire des miracles. Les points placés dans l'espace nécessitent beaucoup de pratique et d'expérience pour que le rendu soit intéressant. Ce que je veux dire par là, c'est que l'informatique n'a été pour moi qu'un gain de temps et une autre façon de traiter mes tableaux. Dès lors, pourquoi ne me serais-je pas lancé dans la création d'un jeu vidéo ?

Joystick : Mais où sont les Silicon ? Je ne vois que les écrans dans ta pièce.

G.B. : À l'étage, dans une salle climatisée et isolée... le bruit me dérangeait ! (rires) Et comme les ordinateurs sont dans la même pièce que mon atelier de peinture...

Joystick : Donc Interplay voulait un jeu avec ton style graphique... et puis... ils ont créé une équipe ?

G.B. : Non. J'avais toute liberté à propos du projet. J'ai réfléchi au scénario, au monde, j'ai réalisé la création 3D des 120 lieux, leur mise en couleur, certains déplacements, j'ai fait des ébauches sur les personnages...

Joystick : En gros, tu as travaillé seul ? Combien de temps cela a-t-il pris ?

G.B. : Environ huit mois de travail sans relâche... facilité par le calcul très rapide des machines. Il y a peu d'attente de Rendering, car je calcule tout en temps réel (ou presque).

Joystick : C'est amusant, voilà maintenant plus de quatre ans que l'on ne fabrique plus les jeux vidéo de cette manière. Souvent, les membres d'une équipe se comptent par dizaines, le temps de développement en années...

G.B. : Bien sûr, une équipe travaille sur le jeu. Tout d'abord, nous avons longuement discuté avec le chef de projet, et puis je ne suis pas programmeur. Il y a maintenant dix mois que j'ai



fini mon travail et que je l'ai remis à l'équipe. Ils ont les données, peuvent recalculer les images selon leur gré, intégrer le scénario dans le programme, travailler le gameplay. Pour être franc, je ne suis pas très au courant de leur travail actuel. Pour ma part, j'avais prévu 120 lieux, mais seuls 60 ont été gardés pour des questions de taille. Mes études de personnages vont sans doute être remplacées par de la vidéo (soit le visage, soit l'intégralité du personnage). En clair, ils paramètrent l'ensemble pour s'assurer de sa cohérence.

Joystick : T'es-tu inspiré d'autres jeux pour *Of Light* ? *Myst*, par exemple, s'en rapproche beaucoup dans l'idée...

G.B. : Pas vraiment. En fait je joue assez peu sur PC (je préfère Mario 64 ou Zelda), mais j'ai joué à *Myst* en effet... vingt minutes, et j'ai éteint l'ordinateur... Trop lent et pénible à mon goût ! Ma source principale d'inspiration vient plutôt de mon feeling et de ce qui me paraît logique et intéressant pour le joueur.

Joystick : Ton travail sur *Of Light* est maintenant terminé. Est-ce que tu travailles sur d'autres projets ?

G.B. : D'autres sociétés sont en effet intéressées, mais je ne peux en dire plus pour le moment.

Joystick : Et la peinture ?

G.B. : Elle reste mon activité principale. J'ai aussi deux sociétés basées autour de mes tableaux et qui diversifient mon activité. L'une de vente par correspondance (catalogues, livres) et l'autre de merchandising (cartes postales, etc.) qui marchent très bien. Sans parler des expos.



The Metronome. © Gil Bruvel

POWER

DEUX
JOUEURS
SUR LE MÊME ÉCRAN
OU 2 PC
PAR CÂBLE SÉRIE

Accrochez vous, Power F1 arrive sur les circuits ! Prenez le volant et plongez dans l'action de ce jeu de Formule 1 à la rapidité renversante et aux graphismes des plus réalistes. Entrez dans la course et mettez la gomme au milieu de têtes à queue, d'accidents et de nuages de fumée à plus de 300 KM/H.

- Les 17 circuits officiels de la saison reconstitués dans leurs moindres détails.

- Plusieurs modes de jeu pour plus de plaisir : simple course ; championnat ; éliminatoires.

- Accès aux ateliers des écuries pour équiper, améliorer et régler les voitures.

- Arrêts aux stands, consommation de carburant, usure des pneus et dommages des voitures extrêmement réalistes.

- Configuration des voitures modulables pour s'adapter aux conditions de course et aux conditions météorologiques.

Passez aux sensations fortes !!!



DISPONIBLE EN DECEMBRE 1996



EIDOS
INTERACTIVE

6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex - Tél. : 01 41 06 96 70 - Pour plus d'information, tapez 3615 USGOLD (2,23 f la minute)

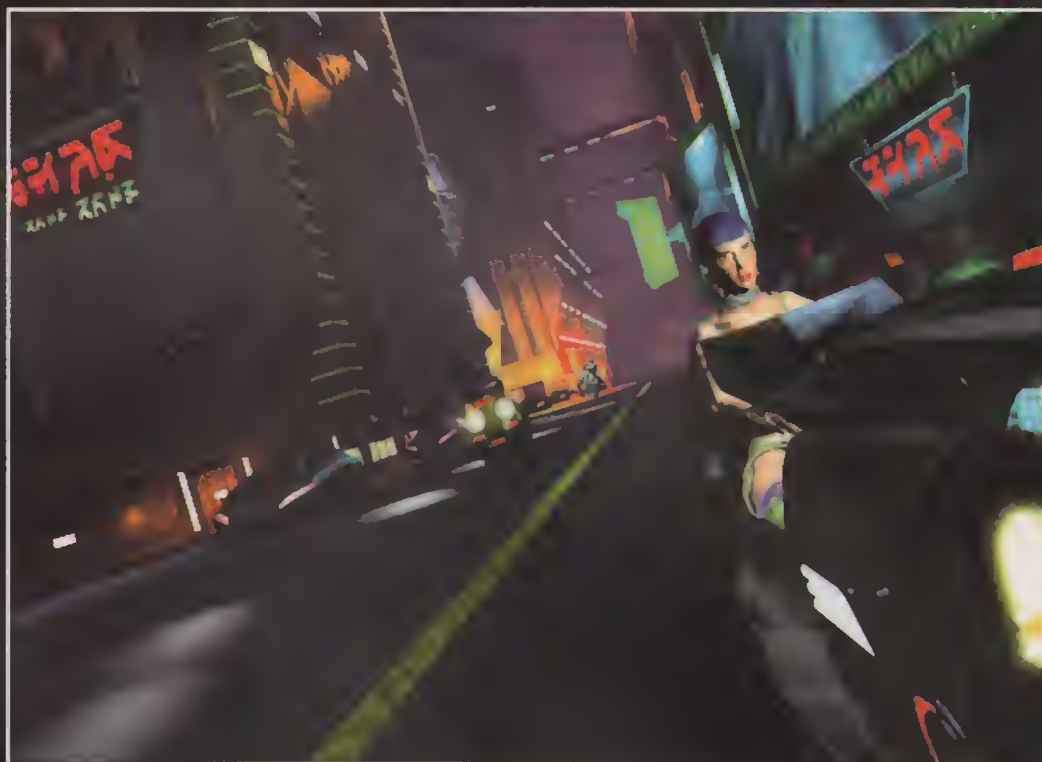
JEU OFFICIEL DU CHAMPIONNAT FIA DE FORMULE 1
DONNÉES DE LA SAISON 1995 • MODE DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN



Reportage

PAR SEB

Nous avons rencontré la toute nouvelle équipe française de Quantic Dream, qui nous offre les toutes premières images de Omikron, son premier jeu ambitieux.



L'équipe de Quantic Dream réalise en ce moment un petit film de synthèse basé sur le monde et les personnages d'Omikron, qui sera présenté au prochain "Imagina".

Quantic Dream

Nous l'avions annoncé (trop) brièvement le mois dernier, dans les news, une nouvelle équipe de développement a vu le jour dans notre beau pays, à Paris même.

À l'image de l'immensité de ses projets et de son talent, l'équipe s'appelle Quantic Dream, et bosse, depuis une toute petite poignée de mois, sur un jeu destiné au CD-ROM PC : Omikron.

Nous leur avons rendu visite une première fois, et avons jeté un œil au jeu naissant déjà impressionnant. Que dire après une seconde visite, à peine deux mois après ? En deux petits mois, le projet Omikron a fait un bon en avant impressionnant, un véritable saut quantique.

Les programmeurs joyeusement fous de Quantic Dream ont pondu un moteur 3D tout ce qu'il y a d'impressionnant, avec une palanquée de possibilités étourdissantes. Et encore, comme ils aiment à le souligner, rien n'est optimisé pour l'instant. Au programme, personnages composés de milliers de facettes affichées et animées en toute fluidité, faces déformables, lumières calculées en temps réel, Gouraud Mapping en temps réel également, Motion Blending, et j'en passe. L'équipe de Quantic Dream a beau être toute jeune, elle sait déjà y faire. Le travail des graphistes et animateurs 3D n'est pas en reste, les

personnages sont d'une beauté et d'une précision étonnante. Les voir bouger, sauter et combattre comme des acharnés est un vrai plaisir.

Pour plus de réalisme, Quantic Dream s'est associé avec Acti System, société dijonnaise de Motion Capture déjà habituée au monde des jeux vidéo qui font bip-bip, puisqu'ils ont bossé sur Adidas Power Soccer de Psygnosis. Deux acteurs, un homme et une femme, pros du kung-fu et coachés par un cascadeur, ont vu leurs mouvements numérisés par les caméras d'Acti System pour donner la vie aux personnages d'Omikron. Le résultat est excellent, les animations superbes.



AVENTURE, ACTION ET SURTOUT BASTON

Omikron sera un jeu d'aventure action entièrement en 3D temps réel. Il se déroulera dans une ville futuriste à la Blade Runner. Le scénario, œuvre de David Cage, le grand chef de l'équipe de Quantic Dream, est original et bourré d'idées étonnantes. Jeu d'aventure, parce que les dialogues et la découverte sont importants ; mais aussi jeu de combat, qui ne devrait rien envier à un Tekken ou un Virtua Fighter. Omikron est donc un projet ambitieux. Pour l'instant, l'équipe de Quantic Dream est à la recherche d'un éditeur pour Omikron. Gageons qu'avec tant de talent et un projet aussi prometteur, cela ne devrait pas trop lui poser de problèmes. En tout cas, nous vous tiendrons au courant de la progression de ce jeu, au fil des mois. D'ici là, si vous êtes connecté à notre copain Internet, vous pouvez pointer sur www.helios-scm.com/quantic : l'équipe y maintient un site des plus réussis.



Les dialogues seront d'un réalisme étonnant. En collaboration avec l'université de Jussieu, qui dispose de la technologie Cyber Ware, Quantic Dream a scanné les visages des acteurs et leurs mouvements pendant qu'ils parlaient. Leurs pendents numériques feront donc de même dans le jeu.



Dream



L'équipe Quantic Dream. À l'arrière-plan, de gauche à droite : Olivier Demangel (graphiste), Pierre Raux (graphiste), David Cage (grand chef), et Fabien Fessard (programmeur). Premier plan à gauche, Antoine Viau (programmeur) et Philippe Aballea (animateur/graphiste).



3617 USASOFT

Vos Logiciels Gratuits Sur Le
FREE-SOFT-SERVICE
3617 USASOFT
CD-ROMs et Disquettes 3 1/4

EXPLOREZ LA PLANETE USASOFT

+ 2000 Titres sur Disquettes

+ 60 Titres sur CD-ROMS
(25 nouveaux Titres) : ANTHUS CYBERILLUM, CIBERIX 97, ALAN LAMMUS, URACHIN LORE, ENTUM 3011, Pagan of the Dark, FOX FIGHTER, 103.1 CAR, JACKED ALLIANCE, CRIM CONSPIRACY, PLEASURE 3011 (Professional Morphing Shader), TRIBAL RAGE, TERMINAL VELOCITY.

1500 Titres adultes +
(Photos, animations, videos...)

+ 1000 Lunettes 3D chromadepth
Donnez une 3ème Dimension à votre PC

GROS PLAN

Warcraft 2 ou Red Alert, tout le monde n'a que ce mot-là à la bouche ! Croyez-moi, la conception de jeux de stratégie-action n'a pas fini d'évoluer pour autant. The Logic Factory, créateur d'Ascendancy, y a mis du sien pour créer un jeu aux penchants ésotériques prononcés et vraiment bourrés d'idées novatrices.

Par Margan



Tone Re de The Logic Factory



A

scendancy a été le premier titre de cette jeune société constituée en partie par d'anciens membres d'Origin. Ils avaient déjà fait preuve d'une grande maturité pour la réalisation de ce premier titre, qui était un réel chef-d'œuvre, mais auquel il manquait peut-être une touche de dynamisme. Tone Rebellion est leur deuxième production et ce jeu s'attaque au genre stratégie-action.

■ NE PAS LIMITER L'APPROCHE AU SIMPLE «MOI VOIR, MOI TUER»

Créé par Thomas Blom et Jason Templeman, l'univers de ce jeu est particulièrement fouillé. Passionné d'astronomie, d'astrologie et de symbolisme, Jason a voulu intégrer dans le jeu ces notions pour ne pas limiter l'approche à du simple «Moi voir, moi tuer». Réelle recherche métaphysique, scission de l'être en cinq essences principales, logique de balance énergétique, transfiguration du transcendantal... En résumé, on ne sait pas ce qu'ils fument, mais on en voudrait bien aussi.

Le monde est divisé en plusieurs planètes symétriquement situées dans l'espace et reliées par des passerelles. Au centre, se trouve le monde des Leviathan. Le côté obscur de la Force, les bêtes méchantes, qui sont le Mal incarné. Autour, gravitent quatre races de Floteurs. Une

bellion

légende disait qu'ils ne fonnaient qu'un auparavant, mais que leur essence vitale se serait divisée. Dorénavant, ils forment quatre tribus différentes aux attributs spécifiques : eau, terre, feu, et air. Certains plus magiciens, d'autres plus guerriers, etc. D'autres légendes racontent qu'ils restent indissociables et que les actions des uns influent sur les actions des autres... On entend même dire parfois que les Leviathan ne fonnaient qu'un avec les Floteurs. Bien que tout cela puisse paraître obscur (j'ai promis de ne pas révéler le fondement de l'univers et le scénario du jeu), l'idée à retenir est que sous cet aspect stratégie traditionnel, un vrai scénario vient se greffer, bourré de rebondissements. Sans réfléchir, vous n'amènerez votre race qu'à l'échec...

■ À CET ASPECT STRATÉGIE TRADITIONNEL, UN VRAI SCÉNARIO VIENT SE GREFFER.

Votre objectif sera de reconquérir la terre centrale des Leviathan, avant qu'ils ne vous conquièrent eux-mêmes. Avec le Tone, unique matière première, vous pouvez produire différents types de floteurs (gardiens, magiciens, guerriers, ouvriers, etc.). La nappe phréatique de Tone est essentielle à votre survie et à votre développement. Grâce à elle, vous pourrez irriguer de nouvelles zones et construire des bâtiments. Ceux-ci permettent de former les floteurs à des tâches spécifiques, de leur faire acquérir de l'expérience et de nouveaux sorts par exemple. Jusqu'à, à part le scénario, cela semble être une approche plutôt «classique» dans le genre. Mais à la différence de Warcraft 2, vous ne dirigez pas directement unité par unité, vous gérez des groupes en indiquant les tâches à effectuer. L'intelligence artificielle des Floteurs leur permet ensuite de prendre en considération vos demandes et d'exécuter celles-ci intelligemment. Rien ne vous empêche d'attribuer une tâche particulière à l'un d'entre eux, mais tout réside dans la gestion globale de votre race. Petit à petit, vous pourrez conquérir une nouvelle «île» spatiale,

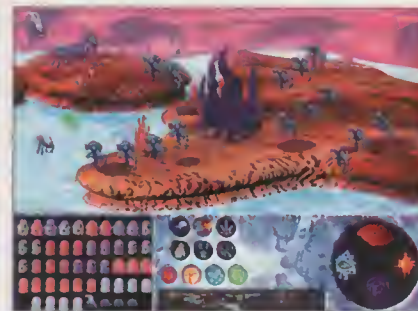


étendre votre pouvoir et progresser vers la conquête du centre du monde.

Le graphisme est de belle facture, en haute résolution et assez typé. Il est particulièrement agréable pour faciliter la visualisation de l'ensemble des floteurs ou des bâtiments. Une fois encore, l'interface, (après Ascendancy) est irréprochable, exempte de bugs et pensée pour faciliter réellement le contrôle du jeu. Cela paraît évident, mais peu de sociétés sont capables d'une telle perfection. Il est bon de le souligner.

Côté son, je n'ai pas quatre chemins, c'est grandiose ! Nenad Vugrinec avait déjà prouvé ses compétences avec Ascendancy (un CD audio est d'ailleurs à l'étude), mais là il s'est surpassé. Son studio d'enregistrement est au milieu d'un appartement, des câbles pendent de partout, mais l'absence d'un budget extravagant ne l'empêche aucunement de démontrer son génie. Opéra, samples, percussions, instruments d'Amérique du Sud, voix, chants de baleines, etc., sont habilement arrangés pour faire une bande-son envoûtante ! Enfin un jeu où je ne mettrai pas l'option «musique» en position off.

Tout n'est pas encore complètement déterminé. La version multijoueur, notamment, devrait autoriser de deux à quatre joueurs en simultané. La possibilité de contrôler les Leviathan est aussi à l'étude. De même, pour ne pas alourdir les durées de chaque partie, certaines simplifications des buts sont à l'étude... Quant au nom, il sera sans aucun doute différent pour la version française. Quoi qu'il en soit, Tone Rebellion est un jeu réellement digne d'intérêt, marginal et qui prouve que tout n'a pas encore été fait dans le genre.



CROS PLAN

On vous avait déjà parlé de POD dans notre dossier sur le MMX. Figurez-vous que le prochain jeu d'Ubi Soft sera parmi les premiers à exploiter la nouvelle technologie d'Intel. Mais peu importe le flacon, POD est avant tout un sacré jeu de course futuriste. Petit tour d'horizon.

lansolo



Ubi Soft p

U nreal connaissant un peu de retard, POD sera le premier jeu à sortir en bundle avec les nouvelles machines à base de MMX. On s'inquiétait un peu à Joystick du fait que POD ne sorte que sur ce processeur - vous savez, on est un peu rétrograde, on n'aime pas trop bousculer nos habitudes, n'est-ce pas Billou ? Eh bien rassurez-vous, Ubi Soft ne prendra pas trop de risques puisque POD est désormais prévu sur Pentium 120 en plus des versions optimisées pour cartes 3D ou MMX. Ouf ! j'ai cru un instant que ça tournerait pas sur ma machine achetée il y a deux semaines !

LE MAKING OF

Vous n'y couperez pas, chaque projet d'envergure a désormais droit à un Making of. Il faut dire que les gars d'Ubi se sont retroussés les manches avant de démarrer le projet. Il faut dire aussi que Ubi Soft, qui est spécialisé dans la distribution et l'édition, revient en force dans le développement (depuis Rayman).



Pod sera le
premier jeu
utilisant la
technologie
MMX.



rend son POD

Quoi de plus excitant qu'un jeu de course ? Un jeu de course futuriste, tiens, avec des bagnoles au look avantageux et des décors hallucinants. Avant toute chose, les designers d'Ubi ont décortiqué et analysé des tonnes de jeux existants : Vroom, Ridge Racer, Mario Kart, F-Zéro, F1GP, Virtua Racing... 75 jeux sur 11 formats différents ! Le but : déterminer les éléments constitutifs d'un bon jeu de voiture. Première conclusion : un bon jeu de voiture nécessite un circuit et des voitures. Sentant qu'ils détenaient là un concept très fort, les ingénieurs se mirent au travail, rapidement épaulés par une équipe de graphistes. Pendant des mois, les planches à dessin se recouvrirent de croquis préparatoires, de plans, d'illustrations en couleur détaillées. Les vaisseaux, les paysages, les quartiers de la ville furent dessinés en détail afin de créer un univers vaste et cohérent. Les premières bases pour la modélisation des circuits et pour les séquences d'introduction furent établies : la vue de New Colombus au bord de l'eau, le centre ville aux hautes structures, le canal asséché, les paysages traversés d'épines et le Pod lui-même. Attention, j'ai bien écrit Pod et pas gastéropode. Nous vous



rappelons qu'il s'agit d'un jeu de course. Rapide, très rapide... Le POD (je devrais écrire pod en minuscule, c'est un titre qui se lit aussi à l'envers comme le logo NeWMaN... vous savez que vous l'air fin à lire votre Joy à l'envers ?), bref, le pod est un drôle de truc, une espèce de virus, oui c'est ça, une belle saloperie de virus qui envahit petit à petit toute la surface de la planète Io.

MODÉLISATION DES CIRCUITS ET DES VOITURES

Emmanuel et son équipe de quatre infographistes ont assuré la réalisation graphique et le design

Les chiffres de POD

POD, ce sera 35 000 couleurs à l'écran en 640 x 480 avec de la 3D temps réel et un son Dolby stéréo. Le projet a duré 17 mois et a mobilisé plus de 100 personnes. Le noyau dur se compose de 15 ingénieurs programmeurs, 10 graphistes, 3 game designers et 1 ingénieur son. POD, ce sera une animation super fluide à 30 images/seconde. Sauf que je ne vois pas quelle machine serait susceptible d'accueillir ce jeu qui tourne très vite. Une chose est sûre : Ubi se défonce actuellement pour optimiser le plus possible son bébé. On attend le baptême.



CROS Ubi Soft prend son POD



général de POD. Écoutons le gars Emmanuel : "On voit trop de jeux en 3D couverts de matériaux scannés mappés sans aucune unité. Cela nuit beaucoup à l'atmosphère du jeu et finalement à son réalisme". Cette période d'intenses recherches graphiques a duré près d'un an et demi. De nombreux essais de vaisseaux spatiaux, de véhicules et de bâtiments ont vu le jour pour finalement être abandonnés. "Certains vaisseaux étaient taxés de trop Star Wars. D'autres de trop Blade Runner. Finalement, on a réussi à trouver notre style et on est satisfait du résultat. Pour le design graphique et l'aspect packaging de POD, on a voulu imiter de vieux matériaux de récupération : bombes de peinture rouillées, boîtes de conserve décomposées...". Zyva, Emmanuel !

L'équipe de design 3D des circuits prend alors la relève. Sept graphistes 3D se sont répartis les circuits selon leurs goûts personnels. À présent, ils travaillent sur les futurs circuits qui pourront être téléchargés à partir du site Web d'Ubi Soft. "Maintenant que nous avons réalisé les circuits de base, on peut tester des choses plus folles, avec une liberté encore plus grande", susurre au micro Michel, un des graphistes 3D. N'ayons pas peur de l'avouer, aujourd'hui encore les recherches se poursuivent pour proposer des circuits tou-



jours plus complexes. Le but : surprendre encore et toujours les joueurs.

Les engins de POD sont des véhicules récupérés par les quelques récalcitrants restés sur la (et qui aimeraient bien se casser de la planète avant d'être bouffés tout cru par le pod). Leur design pourrait être qualifié de bricolo-techno de bazar intergalactique au bord de l'anéantissement. POD proposera, au début, 8 modèles de voitures avec des looks variés. Mais il existe 4 variations de modélisation par voiture qui permuteront automatiquement selon l'éloignement. Ainsi une voiture au premier plan est-elle composée de 40 ou 50 faces, tandis que la même au loin n'en comprendra plus que 6. Pour l'avenir, les voitures qui pourront être téléchargées s'annoncent plus véloces et incisives que jamais. Dominique, responsable 3D, s'empare du micro pour nous avouer : "Cette fois, nous avons poussé les caractéristiques des moteurs dans des configurations extrêmes. Ces nouvelles voitures vont être beaucoup plus imprévisibles."

ET ALORS, LE JEU ?

Les créateurs de POD ont vu grand, et le programme devrait proposer un nombre conséquent d'options. Tout d'abord, POD comportera 16 circuits normaux truffés de raccourcis qui permettront aux pilotes de gagner un temps précieux. Trois niveaux de difficulté et trois niveaux de solidité de la voiture : le joueur aura le choix entre une voiture incassable, domageable en partie ou en totalité.

POD ne passera pas à côté du multijoueur, on pouvait s'y attendre. Grâce au link, au modem, au réseau ou à Internet, on pourra y jouer à huit. D'ailleurs, ces différents moyens de connexion pourront se combiner entre eux. Ainsi, trois joueurs munis de deux ordinateurs liés à un ordi qui sera, lui, relié à Internet, pourront disputer des courses en réseau avec cinq autres adversaires à partir du site Web d'Ubi.

Chaque joueur pourra choisir de courir avec un des 8 véhicules bricolo-techno de bazar ou pourra customiser sa voiture en modifiant 5 paramètres qui interagiront sur 20 données différentes (vitesse, freinage, maniement, accélération, adhérence). Les contrôles s'effectueront au clavier, joystick, joypad et volant, c'est vous qui voyez. Il semblerait qu'un soin tout particulier ait été consacré au réglage de l'intelligence artificielle du programme. Les pilotes gérés par l'ordinateur se montreront extrêmement prudents ou agressifs selon le niveau de difficulté choisi (normal !) et réagiront très intelligemment face à une situation particulière (plus original). Ainsi pourront-ils tenter des manœuvres d'intimidation, déboîter rapidement, se rabattre pour vous mettre la pression ou encore s'écarter pour laisser passer les leaders. Tout dépendra, en fait, de la personnalité du pilote et de sa place dans le championnat. Tiens, parlons-en, de ces championnats. Il y aura 16 manches réparties entre les 16 circuits proposés. Le joueur



pourra cependant sélectionner les circuits qui constitueront le championnat.

Voilà, vous en savez maintenant autant que nous. POD devrait envahir nos écrans en mars 97, et nous vous livrerons une preview d'ici peu. Patience !

Les modes de pod

Pour disputer une course parfaitement loyale, vous choisirez le mode "tirage au sort". Le tirage ou sort sélectionnera au hasard les circuits du championnat et attribuera au hasard une voiture à chaque joueur. Tous les participants seront ainsi sur un pied d'égalité.

Le mode "duel" sera particulièrement indiqué dans le cas où il y a plusieurs joueurs. Aucune voiture gérée par l'ordinateur ne sera présente pendant la course. Les pilotes seront tranquilles pour se faire sur la gueule en famille.

Le mode "ghost" est certainement le mode le plus original de POD. Les meilleures courses étant mémorisées par le programme, le joueur pourra courir contre ses meilleurs temps ou ceux d'un adversaire. En choisissant ce mode-là, le pilote chevrant lutttera contre une de ses voitures qui reprendra exactement les réglages et le tracé qui lui ont permis de réaliser sa performance. Elle apparaîtra alors en demi-transparence, d'où le qualificatif de "ghost" justement.



Le Web UBI

Joystick a son "ouaï", je vois pas pourquoi Ubi Soft, groupe informatique de dimension interplanétaire, ne s'ouvrirait pas à Internet. Plus sérieusement, le site Ubi devrait créer une grande effervescence autour de POD. Tout d'abord, il sera possible de télécharger de nouveaux circuits (normaux ou cachés), de nouvelles voitures et surtout les meilleurs temps en mode "ghost". Ceux qui auront l'autrecoissance de vouloir pulvériser les high-scores pourront consulter un tableau des records. Le processus sera alors identique à une course en mode ghost contre son propre score. C'est sûr, il va y avoir du défi dans l'air. Bientôt, Internet sera complètement engorgé par des millions de joueurs aux yeux fiévreux. Leur unique objectif sera de détenir le meilleur temps du monde et de prouver aux autres leur écrasante supériorité à POD. On va bien rigoler.

Triomphez



DES CENTAINES DE PIÈCES À EXPLORER.



DES ENNEMIS SUPÉRIEUREMENT INTELLIGENTS



DE NOMBREUSES SCÈNES CINÉMATIQUES



UN ENVIRONNEMENT 3D EN VUE SUBJECTIVE

du diable

REALMS of the Haunting

- CRÉATEUR -



PC CD-ROM

- Plus de 2 heures de plans vidéo interactifs
- Un univers 3D en vue subjective
- Des combats contre des démons en 3D (technique motion capture)
- Des centaines d'endroits à explorer
- Démons, magie noire, terreur et folie !

FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt



GROS PLAN



Lorsqu'un playboy plein d'idées et une nana
survitaminée, tous deux issus de l'industrie
des effets spéciaux dans le movie business
hollywoodien, rencontrent un milliardaire pas
frileux pour un sou, cela donne
OddWorld Inhabitants. Un développeur de
talent qui signe un premier titre étonnant dont
voici les photos en exclu.

par Benji

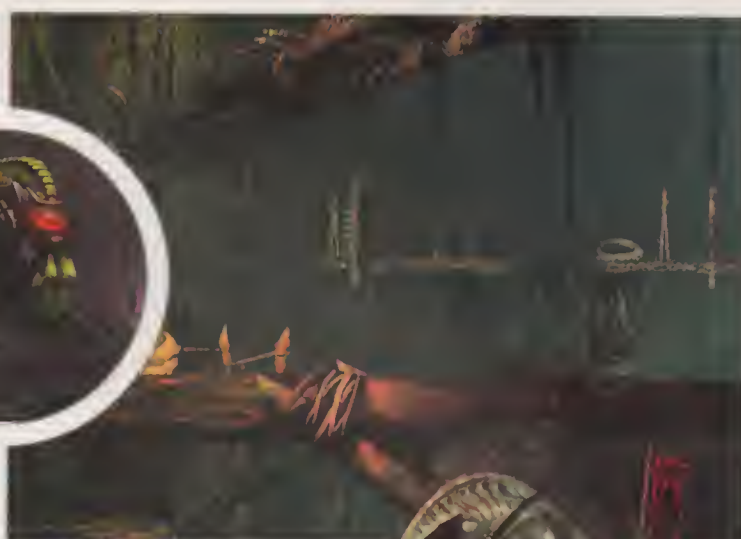
OddWorld Abe's Odd



Au départ, il s'agit de deux passionnés d'images et de technologies nouvelles. Sherry McKenna et Lorne Lanning sont issus de l'industrie cinématographique, celle-là même qui enterre toute créativité et dépense des millions de dollars dans des flops retentissants. "Nous en avons eu marre ! Assez des producteurs/financiers qui ne comprennent rien au travail d'artiste", diront-ils à la presse. Il faut attendre l'année 94 et un milliardaire bien intentionné pour que le conte de fées commence. "À l'époque, j'avais convaincu Sherry de développer un jeu vidéo d'un nouveau genre", explique Lorne. "Dans notre volonté de rester complètement indépendants, nous nous sommes associés à GT Interactive, seul éditeur à avoir compris notre démarche et qui ne pratique pas de politique d'ingérence. Quant aux fonds, ils proviennent de la poche d'un milliardaire rencontré par hasard. Il nous a signé un chèque de trois millions de dollars, sur un coup de tête ! Nous n'avons aucun compte à lui rendre. D'ailleurs, il ne sait pas en quoi consiste un jeu vidéo. Il a simplement voulu jouer... à sa façon."

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Bien qu'il soit encore trop tôt pour tout dévoiler du jeu, nous pouvons néanmoins vous donner des éléments d'appréciation. OddWorld Inhabitants : Abe's Odyssey, combine plates-formes et réflexion "intuitive", ce que ses concepteurs appellent la "story dwelling experience". Vous incarnez l'esclave chétif d'une firme d'agro-alimentaire, Abe, dont les lèvres sont cousues (tiens, pourquoi, au fait ?). Un beau matin, il découvre que ses boss ont décidé d'utiliser les membres de sa race en tant que nourriture



Inhabitants ysey



pour fast-food intergalactiques. Abe s'enfuit, bien déterminé à faire avorter le génocide programmé... S'ensuit une longue aventure avec un graphisme en 3D de toute beauté. Mais surtout, l'intérêt du jeu (premier d'une saga de cinq épisodes prévus d'ici au début du XXI^e siècle) réside dans son IA ou intelligence artificielle. Le joueur fait parler Abe en temps réel, personnage seul maître de sa destinée... Tout comme chaque être de cet "odd world" (monde étrange). Exemple : dans sa quête, Abe rencontre un monstre orgueilleux ressemblant à un scorpion. Dépourvu d'armes, il ne peut l'anéantir. La solution : Abe sait que cet animal est prêt à tout pour protéger son territoire, y compris à se battre avec ses congénères. L'ex-esclave malin fait donc intervenir une autre bestiole, provoquant une rixe meurtrière... en lui permettant de fuir pendant ce temps-là. Plus qu'astucieux, Abe's Oddysey est novateur. Non pas dans les graphismes ou l'animation, mais dans la relation joueur-héros qui offre une identification parfaite. Un exploit pour le premier essai d'OddWorld Inhabitants, développeur jusqu'alors inconnu dont nous aurons l'occasion de reparler.

Le jeu en cinq points

- 1/ Abe n'est pas un violent : son arme est sa voix qui lui permet de contrôler les esprits.
- 2/ Une même énigme se résout de plusieurs façons.
- 3/ Graphismes et animations ont été réalisés sur Silicon Graphics exclusivement.
- 4/ (Flashback + Prince of Persia + Another World)10 + beaucoup de magie, un shaman et du mysticisme = Abe's Oddysey.
- 5/ Il existe une option deux joueurs pour découvrir le jeu différemment.



Sherry (CEO) : Femme dotée d'une forte personnalité, pionnier en matière d'effets spéciaux conçus sur ordinateur, elle a commencé par travailler sur Cray au début des années 80. Elle a collaboré au film *Starfighter*, conçu une campagne de pub pour TF1 et réalisé l'attraction "Back to the Future" des Universal Studios (parcs à thème). Elle avoue s'intéresser de loin aux jeux vidéo en général, de près à son bébé Abe's Oddysey. Ce qui prime dans son boulot : l'animation et le réalisme. Son adage : "You're the person experiencing what you do" (le joueur est seul maître et seul juge de ses actions).



Lorne (President) : À 31 ans, ce graphiste/illustrateur de génie a dernièrement présenté *Seafari* à Imagina, film de quatre minutes entièrement réalisé en images de synthèse et attraction au Japon mettant en scène un dauphin et un sous-marin en proie à un énorme serpent de mer (deux ans de travail et quatre millions de dollars de budget). Il a développé des simulateurs de marche dans l'espace pour l'armée US et collaboré aux attractions "Star Tours" et "Visionarium" des parcs Disney. Son adage : "We are what we eat and we eat what we are" (la société détermine ce que nous sommes et réciproquement).

PLATES-FORMES/RÉFLEXION
GT INTERACTIVE
ODD WORLD INHABITANTS
SORTIE PRÉVUE POUR LA RENTRÉE 97



Qu'il coure,
saute,
chevauche
Elum, sorte
de poulet
stupide, ou
parle, Abe
n'en reste
pas moins un
Mudokon
(ça veut tout
dire !).

Nous en avons
eu marre !
Assez des
producteurs
et des financiers
qui ne
comprennent
rien au travail
de l'artiste.



La Bataille de

Waterloo

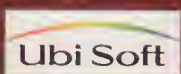
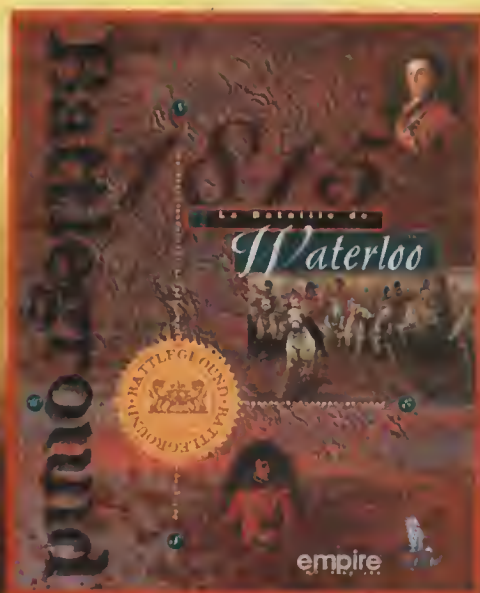
Revivez la journée décisive du 18 juin 1815 !

Recréez le génie de Napoléon.

Défiiez le commandement tactique de Wellington.



- Wargame retraçant l'une des plus grandes batailles de l'histoire
- Impressionnant réalisme de la simulation
- Moteur 3D révolutionnaire
- Nombreuses séquences vidéo
- Possibilité de jouer par modem, null-modem ou E-mail
- Pour débutants et joueurs expérimentés



Pars forte de Versailles du 27 novembre au 1er décembre 1995 à 19h30 à 19h45

MULTIMEDIA WORLD SHOW
SUPERGAMES

Disponible en version française
sur PC CD Rom - Windows 95 et Win 3.1

empire
INTERACTIVE

TALON

© 1996 TALONSOFT INC. ALL RIGHTS RESERVED

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT 28 RUE ARMAND CARREL 93108 MONTREUIL SOUS BOIS CEDEX - 36 15 UBISOFT (29F LA MINUTE) - INTERNET : [HTTP://WWW.UBISOFT.FR](http://WWW.UBISOFT.FR)

14 jeux,

garantis 100% accoutumance,
disponibles chez des revendeurs
qui ont le téléphone.



RETROUVEZ CHAQUE MOIS LE TOP DE LA RÉDACTION

TITRE	GENRE	DÉVELOPPEUR
- C&C: ALERTE ROUGE	WARGAME	WESTWOOD
- TOMB RAIDER	ARCADE	CORE DESIGN
	ADVENTURE	
- DAGGERFALL	RÔLE	BETHESDA
- DUKE NUKEM 3D	SHOOT	APOGEE
- GRAND PRIX 2	SIMULATION	MICROPROSE
- HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	STRATÉGIE	NEW WORLD
- CIVILIZATION 2	STRATÉGIE	MICROPROSE
- WARCRAFT 2		
- TIDES OF DARKNESS	WARGAME	BLIZZARD
- QUAKE	SHOOT	ID
- MECHWARRIOR 2		
- MERCENARIES	ACTION	ACTIVISION
- THE NEED		
- FOR SPEED SE	SIMULATION	DISTINCTIVE
- SYNDICATE WARS	ACTION	BULLFROG
- MASTER OF MAGIC	STRATÉGIE	ENLIGHT
- ZORK NEMESIS	ADVENTURE	INFOCOM

LE TOP PREVIEW

- THEME HOSPITAL	SIM	BULLFROG
- DUNGEON KEEPER	STRATÉGIE	BULLFROG
- DARK FORCES 2	SIMULATION	LUCAS ARTS
- DARK EARTH	ADVENTURE	MINDSCAPE
		BORDEAUX
- X-WING VS TIE	SIMULATEUR	LUCAS ARTS

Comme **prévu**, nous avons
revu les **notes à la baisse**

Nouvelle Notation

J o y s t i c k - r é a j u s t e m e n t - n o t a t i o n

EN DEUX MOTS

Les jeux vers lesquels
vous vous tournerez
seront compris
entre 65 % et 100 %.

50 jeu moyen

60 pas mal

70 bien

80 très bien

90 exceptionnel

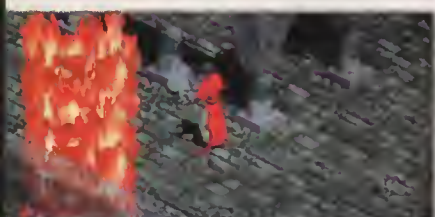
100 Vous n'êtes pas près de voir une note
pareille à partir de ce mois-ci.

En effet, en cette fin d'année, la qualité
des jeux a fait grimper la barre assez
haut. Comme il nous faut tenir
compte, lorsque nous testons un jeu,
de la note déjà donnée à un produit
équivalent, on risque bientôt de se cogner au
plafond. 96 à Tomb Raider, c'est mérité, mais le
prochain jeu du genre, s'il est vraiment mieux,
on fait comment ? On lui met 110 % ?

Et puis pour être honnête, la dérive des notes
est un phénomène assez courant dans la
presse micro. C'est encore la faute aux lois du
chaos, tout ça ! Un point par-ci, un point par-là
et paf ! la machine s'emballe. Bref, nous allons
reprendre le barème de base et nous y tenir.

La rédaction

Test



EN DEUX MOTS

Simple d'utilisation,
intéressant en solo
et écroulant en
réseau, Diablo est un
vrai jeu. Entendez par
là un produit majeur,
techniquement
quasi parfait. Parfait
à ce point qu'on
oublie la technique
pour se concentrer
sur le principal :
le plaisir pur.

Diablo

Aventure

Tous joueurs - PC CD Rom



On s'était imaginé des tas de trucs sur Diablo et au final, voilà un jeu simple, clair et lumineux. Simplement parfait parce que parfaitement simple. C'est ça la grande classe.

Chaque mois, nous sommes assaillis par des logiciels de plus en plus étonnants. Chacun y va de sa débauche de nouveaux gadgets, de trouvailles qui nous laissent à chaque fois sur le flanc. Parfois même sur le cul, si l'on s'est fait prendre par surprise. Et voilà que déboule Diablo. Diablo, c'est un jeu qui fleure bon les débuts de la micro en ce sens que son concept s'explique en 30 secondes et qu'il tiendra ses adeptes en haleine pendant des dizaines d'heures. Certes, il y a bien un ou deux gadgets, un ou deux trucs dignes d'être un peu décortiqués, ce qui tombe assez bien, puisque, voyez-vous, nous sommes ensemble pour une demi-douzaine de pages ; mais bon, le principe de base reste simple comme tout. Simple hein, pas simplet, c'est tout à fait différent. Ici, pas de fioritures, pas de... hein ? Que j'en vienne au cœur du sujet ? Bon, DK. Il ne sera pas dit que nous autres à Joyst... DK OK.

Le début

Une fois n'est pas coutume, parlons un peu de l'installation de Diablo. Généralement, lorsqu'un rédacteur s'extasie sur l'installation, c'est qu'il ne sait pas trop quoi raconter ; mais là, non. L'installation est exemplaire. C'est suffisamment rare de pouvoir se féliciter qu'un jeu s'installe comme dans un rêve sous Duioui95 pour qu'on le signale. Première bonne surprise, Diablo dispose de deux types d'install : une installation de base et une "Spawned" installation. En clair, cela veut dire qu'en achetant un seul CD, on peut installer le jeu sur deux postes pour jouer en



▲ Les objets portés apparaissent dans cette fenêtre. On les déplace en les glissant.

On passerait des heures à regarder tout ça. alors qu'on ferait beaucoup mieux de se défendre.

Test

Diablo

Les objets piégés
sont nombreux. ▶



▲ Lorsque le personnage monte d'un niveau, on peut attribuer des points à différentes caractéristiques. ▼



réseau. L'install dispose également d'une option *Battle.net*, qui copie les drivers nécessaires à sa mise en œuvre. On trouve aussi une rubrique DirectX 3 et un petit utilitaire qui teste la bécane. Tout ça se passe sans heurt, avec un menu super-esthétique. Mais je parle, je parle, et justement Diablo est installé. Commençons par choisir le type de personnage. Au choix, par ordre de difficulté, un Guerrier, un Rogue (une plutôt) et un Sorcier. Suivant que l'on aime jongler avec des sorts ou que l'on préfère la quincallerie, on choisira l'un ou l'autre. De toute façon, tous les personnages peuvent utiliser tous les objets à condition d'avoir atteint le bon niveau. En ce qui concerne le mode réseau, le début de partie est un peu différent puisque trois niveaux de difficulté, indépendants de la classe du personnage, sont accessibles.

Allez zou ! va pour le Sorcier et en route vers de nouvelles aventures. Comme nous l'apprend la superbe intro, la ville de Tris-



tam a été décimée par une attaque conduite par les servants du Mal. Passons rapidement sur le scénario, peu intéressant bien qu'assez tordu. Tout ça parle du Bien et du Mal, des gentils anges qui planent un peu - forcément - et se désintéressent des hommes et des méchants, quatre frangins dont le fameux Diablo qui ont décidé de foutre leur zone dans la province. N'est pas Tolkien ou Moorcock qui veut, mais qu'importe. Le résultat des courses est donc qu'au moment où démarre le jeu, votre famille vient d'être décimée (dépêchez-vous, votre femme est encore tiède ! Hum, excusez-moi). Bref, vous en avez assez gros sur la patate et vous êtes bien décidé à aller chatouiller Diablo et consort, planqué pour le moment dans les sous-sols d'une abbaye désaffectée.

La suite du début

Nous voilà donc à Tristram. Ce qui frappe en premier, c'est la musique. Waow ! un chouette morceau à la guitare folk, triste et désabusé, un peu trop noyé par l'écho à mon goût, mais vous vous en foutez sûrement. En cliquant sur l'écran, le personnage se

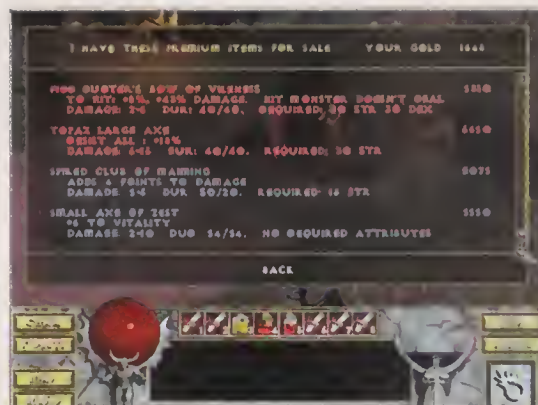


Des lieux variés

Outre le sous-sol de l'abbaye, on peut aussi visiter les catacombes, les grottes ainsi que d'autres lieux apparaissant en cours de partie suivant les quêtes.



Eh oui, c'est
suffisamment
rare de pouvoir
se féliciter qu'un
jeu s'installe
comme dans un
rêve sous
Ouioui95 pour
qu'on le signale.



▲ En ville, les dialogues et les achats se font sous cette forme

déplace ; et lorsque besoin est, l'écran scrolle. On remarquera un léger flou pendant les scrollings, et on pestera aussi - du moins, jusqu'à ce qu'on se soit habitué à l'interface - contre la démarche un peu zigzagante du héros. Je chipote là parce que l'impression générale, c'est : putain que c'est beau ! Oui je sais, c'est pas très correct mais les émotions fortes ne souffrent pas la demi-mesure syntaxique. Le soleil n'est pas encore tout à fait levé, et le graphisme est un soupçon trop sombre. Sûrement un effet de style, ambiance "petit matin blême". Les arbres sont déjà un peu rouges, et une sympathique lumière filtre des diverses maisons du village. C'est l'automne, on croirait presque sentir une odeur de cheminée dans l'air vif du matin et je dambule dans Tristram, petite bourgade d'une région qui pourrait se situer au Pays de Galles, en Irlande ou en Écosse. Quelques personnages attendent devant leur maison.

Il y a là le forgeron, chez qui je me précipite pour acheter une arme. On trouve aussi le soigneur, la sorcière qui vend des sorts, le sage qui identifie les objets que vous ne manquerez pas de ramasser, ainsi que l'aubergiste et un ivrogne qui vous confieront des quêtes. En effet, si le but du jeu est avant tout de dézinguer les super-

Le mode zoom est bien utile pour trouver un objet après un combat. ▼



Le mode réseau

Le jeu en réseau est du type coopératif, c'est-à-dire que les joueurs sont censés s'entraider. Rien ne vous empêche de bastonner votre pote, mais toutot s'occuper des monstres en premier. On peut jouer de deux à quatre, en connexion directe ou par Battle.net. Pour jouer en réseau, mieux vaut disposer d'une bécane rapide, P120 minimum. Grrr.



méchants du coin, Diablo en tête, il faudra en cours de jeu remplir des quêtes parallèles. Ne vous attendez pas à de longues discussions, on est ici pour jouer. Comme je le disais au début, Diablo, c'est avant tout le bon goût allié à la technique dans le but d'être efficace.

Dieu ne joue pas aux dés, Diablo si

Le saviez-vous, "dès" se dit "az' zhar" en arabe ; et c'est de là, Mister Toubon, que vient le mot français "hasard". Non non, c'est pas une digression. Par exemple, si je disais que "digression" vient du latin "digressio", ç'en serait une mais là non. Si je parle de hasard, c'est que Diablo est complètement imprégné de hasard. Ça commence dès que l'on choisit son personnage, puisque les différents attributs (force, vitalité, dextérité, magie, etc.) sont filés au petit bonheur (et avec bonheur car les perso sont toujours viables). Classique. Là où l'on touche au sublime, c'est que les souterrains sont eux aussi générés de façon aléatoire ainsi que les trésors qu'on y trouve et les monstres. Bref, aucune partie ne ressemble à une autre, et pourtant rien d'hasardeux dans ce hasard-là : pour

Test

Diablo



▲ Le plan apparaît en surimpression. On s'y fait. Mais si.

REMARQUE



Amis des pommes, vous allez être gâtés, Diablo est annoncé sur Mac pour cet été !



avoir commencé quatre parties différentes, je vous garantis que tout cela est bien équilibré. Je ne dis pas que par endroits, on pètit un peu et qu'en d'autre lieux, on trouve subitement des tonnes d'or et d'objets bien pratiques, mais bon, globalement, tout cela est fort judicieusement éparpillé. Intérêt de la chose, on peut rejouer à Diablo, on est certain que la partie sera tout aussi intéressante. C'est d'autant plus méritoire, que Diablo n'est pas de ces jeux qui se bouclent en un week-end. Oh que non. Indépendamment du mode réseau qui a une excellente durée de vie comme tout jeu en réseau (et finalement comme tout jeu se pratiquant en société, genre échecs, cartes et compagnie), Diablo permet de jouer seul très longtemps. Mais finissons-en avec cette histoire de hasard : contrairement à Daggerfall, le hasard de Diablo est fixé une fois pour toute. C'est assez curieux d'énoncer ça froidement, mais laissez-moi une chance de m'expliquer : dans Daggerfall, d'une sauvegarde à l'autre, les objets cachés derrière une porte ou portés par un monstre sont différents. Là non. Une fois que le programme a déterminé quels objets se trouvent à quels endroits, on les retrouve à chaque fois. C'est assez pratique car voyez-vous, il arrive fréquemment qu'un tonneau ou un coffre explose à la tronche du joueur ne disposant pas d'un sort de détection de pièges. Du coup, en sauvegardant, on finit par s'en sortir en procédant par élimination, genre "bon, le premier tonneau m'a explosé la tronche, je vais donc cliquer sur le second pour voir". C'est d'autant plus pratique, que la collecte d'objets est le nerf de la guerre de Diablo. Si l'on excepte l'or et les potions directement utilisables, bon nombre d'objets sont intéressants parce que négociables en ville.



Interview de Blizzard

Joystick : Pouvez-vous nous parler de l'histoire de Diablo et du développement du projet ?

Blizzard : Diablo est un jeu de rôles en temps réel, dans lequel les joueurs explorent des mondes souterrains remplis de puissances surnaturelles et de créatures démoniaques. Basé autour d'une quête de vengeance, le personnage principal entre dans une crypte et un labyrinthe cachés derrière le village principal. Le jeu est axé autour de l'exploration, du développement de votre personnage, de son expérience et du succès de votre quête. Le projet a été développé par Blizzard North, une nouvelle section de la société.

Joy : Comment s'est passée la coopération avec Blizzard North ?

Blibli : Pour être précis, Blizzard a racheté Blizzard North (appelé avant Condor) au milieu du projet : notre travail avait prouvé que nous étions vraiment sur la même longueur d'ondes. En fait, notre façon de travailler était vraiment compatible, et nous avions de vraies affinités. Après ce rachat, nous avons commencé à travailler de façon beaucoup plus rapprochée. Il va de soi que cela sera transparent pour l'utilisateur dans le produit final.

Joy : Diablo est réellement un nouveau style de jeu pour Blizzard... bien loin de Warcraft 1 et 2. Quelles étaient vos volontés à ce sujet : et prouver que vous pouviez faire autre chose, vous ouvrir vers de nouveaux marchés ?

Blibli : Blizzard a toujours eu la volonté de créer des jeux autour d'une diversité de genres, de styles. Il est vrai que le public nous connaît surtout pour notre travail sur Warcraft, mais notre champ de vision n'est pas aussi restrictif que faire des suites de Warcraft toute notre vie ! (rires)

Diablo est le premier d'une série de jeux que nous planifions, et qui vont remettre en question la classification des jeux par genre d'une manière très stricte.

Joy : L'un des points les plus importants, dans Diablo, est la création aléatoire de donjons. Comment cela fonctionne-t-il ?

Blibli : Le problème majeur avec les jeux de rôles actuels est le manque de longévité des jeux, ou plutôt le manque de « jouabilité ». Pour la plupart d'entre eux, vous y jouez une fois, et le produit se retrouve dans une armoire, quelles que soient ses qualités et le temps nécessaire pour le finir une première fois. Nous trouvons cela vraiment très dommage. Avec Diablo et sa « création aléatoire de donjons », je pense que nous allons combler ce vide. Chaque fois qu'une nouvelle partie commence, le programme crée un tout nouveau labyrinthe. Pièces, couloirs, escaliers, pièges ou autres ne sont jamais positionnés deux fois à la même place. Il en est de même pour les monstres et les mini-quistes.

Joy : Comment se découpe le scénario entre la quête principale et les mini-quistes ?

Blibli : La mission principale consistant à détruire Diablo, le maître des souterrains, est toujours identique. Toutefois, la façon d'y parvenir ou les chemins différents pour se déplacer d'un jeu à l'autre emprunté à l'univers des labyrinthes. À cela s'ajoutent six mini-quistes (parmi une librairie de 30 différentes) : elles sont choisies et positionnées de façon aléatoire. Elles sont toujours essentielles pour obtenir des informations à propos de Diablo et pour développer les caractéristiques de votre personnage (équipement, compétences, points de vie, etc.).

Joy : Pensez-vous que Diablo soit concurrentiel d'Ultima Online ou d'Ultima IX ?

Blibli : Non, je ne le pense pas. Ultima Online est basé sur la création d'un monde évoluant par lui-même, dans lequel des milliers de joueurs vont se rencontrer et échanger des informations. C'est l'interactivité qui est mise en avant. Quant à Ultima IX, même si je ne doute pas de ses qualités, il reste basé sur le vieux principe du jeu auquel on ne rejoue pas deux fois. Or, comme je vous l'ai dit, nous attachons un caractère très particulier à la longévité et au suivi de nos produits. Notre service de hotline en est un exemple.

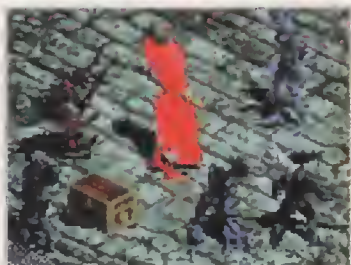
Joy : À ce propos, comment allez-vous faire pour alder les joueurs, vu qu'aucune partie ne se ressemblera ?

Blibli : Il sera évidemment impossible de leur apporter une aide « pas à pas ». Et ils trouveront des réponses aux questions concernant les actions à réaliser : qu chercher ?, qui possède tel objet ?, comment réussir à tuer tel ennemi ?, etc. Nous mettons aussi en place un système de rencontres par Internet pour organiser des parties en multi-joueur.

Joy : Justement, l'option multi-joueur (réseaux, Internet) offre une richesse inégalée grâce à cette création aléatoire des donjons. Comment allez-vous le gérer ?

Blibli : Diablo gère jusqu'à quatre joueurs par Internet ou en réseau, et jusqu'à deux joueurs par modem ou câble série. Pour ce qui est d'Internet, nous avons créé un serveur : Battle.net. Celui-ci permet à tous les joueurs du monde entier de se retrouver, de discuter puis de faire une partie. Battle.net sera accessible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Blizzard propose ce service gratuitement à tous les utilisateurs d'Internet. Évidemment, la connexion et l'abonnement à Internet seront à leurs frais. Ce service sera étendu à l'ensemble de nos jeux : Warcraft 2, Starcraft, Diablo et les projets à venir.

Par morgan



Diablo, c'est avant tout le bon goût allié à la technique dans le but d'être efficace.



▲ Le Tawn Partal permet de retourner directement en ville et d'en revenir.

TIPS JEU

Si vous ne souhaitez pas les vendre, jetez au sol les objets que vous ne voulez pas porter (potions, scrolls, bâtons magiques), vous les retrouverez.

Histoire d'un aller-retour

Lorsque l'on pénètre dans un souterrain, on est surpris par un truc :

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique.

Oui je sais, ça fait deux. Je recommence.

Lorsque l'on pénètre dans un souterrain, on est surpris par deux trucs :

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique ;
3. La finesse des détails.

Pfft. Par trois trucs. J'y arriverai !

1. La relative lenteur des chargements ;
2. La qualité de la musique ;
3. La finesse des détails...

Vous avez vu, ce coup-là j'ai bon

4. Ah si, par plein d'autres trucs.

Bref, c'est superbe et on ne sait pas où donner de la tête. Ce n'est pas tant la diversité des décors qui étonne - parce que là c'est plutôt constant - mais la quantité de détails apparaissant dans les décors : torches et vasques éclairantes aux flammes d'une beauté à mourir de bonheur, tonneaux moulés au tour, monstres minuscules (S-VGA oblige) d'une finesse hallucinante. On passerait des heures à regarder tout ça, alors qu'on ferait beaucoup mieux de se défendre. Lorsqu'il est possible d'entrer en interaction avec un élément de décor, celui-ci s'entoure d'un liseré de couleur : bleu pour les objets à ramasser, jaune pour ceux à utiliser (portes, coffres, autels de régénération). Ah tiens c'est rigolo, y en a même un qui s'entoure de rouge. En plus, il bouge. Pour être plus précis, il court dans ma direction. Ouille ! ah ben c'est un monstre. En l'occurrence, un squelette ; mais ça pourrait être l'un des 200 streum dont le générateur aléatoire a saupoudré les lieux.

Sauve qui peut !

À chaque monstre correspondent des tactiques de défense. Il faut dire que ces derniers sont plutôt intelligents. En principe, une bonne arme - si possible à deux mains genre hache - remplit

assez bien son office, mais parfois rien de tel qu'un bon sort ; par exemple, en cas d'attaque groupée. Un coup de sort "flash", et paf ! l'adversaire recule. Pour attaquer, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le streum ; pour lancer un sort, il suffit de cliquer avec le bouton droit. C'est le sort sélectionné qui se lance. Les sorts peuvent être issus d'objets magiques, de scrolls, de livres ou, en ce qui concerne la restauration, de potions. Potion rouge, la vitalité (à zéro on est mort), potion bleue la "Mana", qui sert à lancer des sorts, et potion jaune, les deux à la fois. Dans Diablo, il est conseillé de sauver souvent, et là on en arrive à un point assez perturbant du jeu : il n'y a qu'une seule sauvegarde ! Glop. Certes, le jeu est vraiment bien équilibré mais tout de même, il est conseillé de sauver lorsqu'on est au calme, ou pendant un combat si l'on est assez fort en vitalité et Mana.

Pour le mode en réseau, il n'y a qu'une seule sauvegarde également, et là c'est encore pire : celle-ci est automatique et elle ne se déclenche qu'une fois revenu en ville. Je ne dis pas que ça gâche le jeu, mais il s'agit d'un parti pris très audacieux.

Ce petit défaut mis à part, Diablo reste un jeu fascinant par son game play et sa facilité de mise en œuvre, véritablement "load & play". Voici le premier jeu digne du qualificatif de "Gothic Flamboyant".

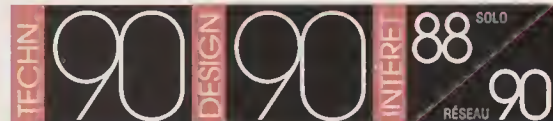
Moulinex



▲ Les sorts peuvent être assignés à des touches de lancement.

Diablo n'est pas de ces jeux qui se bouclent en un week-end.

- ✚ Simplicité du concept
- ✚ Graphisme fin et de bon goût
- ✚ Musiques superbes
- ✚ Bruitages litou
- ✚ Mode réseau éclatant
- ✚ Une seule sauvegarde
- ✚ Temps de chargement entre niveaux



ATTENTION, CHANGEMENT DE NOTATION



Après le succès de Jetfighter I et II, après deux ans de développement, l'équipe de Mission Studios nous revient avec son nouveau simulateur de vol et de combat. Autant dire qu'on est drôlement excité de voir le résultat.

Jetfighter III

Simulateur de vol/combat - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Malgré les nombreuses missions et options, Jetfighter III s'avère très décevant d'un point de vue technique. F22 Lightning 2 est plus beau et surtout bénéficie d'un moteur 3D autrement performant.

Le p'tit père Bob Dinnerman, ça faisait un bail qu'on l'avait plus vu. C'est pourtant le programmeur du mythique F/A 18 Interceptor sur Amiga. Vous ne connaissez pas ? Remarquez, moi non plus. C'est d'ailleurs ce que me faisait remarquer mon ami le général Schwarzkopf, alors que nous descendions de l'hélico pour rejoindre le Mess des officiers : "Comment ça, Ian, vous ne connaissez pas Jetfighter III ? Grave lacune mon cher, vous vous laissez aller...". Alors, voilà : Jetfighter III est un simulateur de combat aérien. Dans ce soft hyperréaliste, vous faites partie d'une unité d'élite des Nations Unies basée sur un porte-avions, l'UNS Peacemaker. Tout au long de 90 scénarios mouvementés, vous serez envoyés sur les points chauds du globe pour y maintenir la paix. Peacemaker, maintenir la paix, ok ça colle. De l'invasion du Chili par l'Argentine en passant par la lutte contre un cartel de drogue soutenu par l'armée cubaine, les points chauds du globe se concentrent principalement en Amérique du Sud. Mais ça ne nous empêchera pas d'y maintenir la paix, même s'il faut faire la guerre pour ça nom de Dieu !



Maintenons la paix, donc

Au moment de descendre de l'hélico, Sylvain Augier mon copain de 20 ans me tint à peu près ce langage : "Comment ça, Ian solo, tu n'a jamais entendu parler de Textureal™ et 3DNA Sequencing ? Mais faut sortir le dimanche, mon vieux !". Bon, bon. Textureal™ et 3DNA Sequencing sont deux procédés brevetés par Mission Studios. Selon les créateurs, cette technologie permet d'atteindre une précision inégalée dans le rendu des forêts, montagnes, rivières, côtes, bâtiments, nuages, de jour comme de nuit et par toutes les conditions atmosphériques. Rien d'étonnant alors à ce que Bob Dinnerman décide de l'utiliser dans Jetfighter III. Ne s'arrêtant pas en chemin, Bob a choisi de construire tout le terrain de vol à partir de cartes satellites officielles américaines (Geological Survey, National Oceanic...). Au bout du compte, le jeu peut s'enorgueillir de 6 millions de km2 de paysages réels (ce qui nous fait au bas mot dix fois la France). Dans le comparatif que me tend habilement Bob, on peut d'ailleurs remarquer que F22 Lightning II, le concurrent direct, n'en propose que dix fois moins. D'ailleurs,



◀ Le virtual cockpit est en 3D temps réel. Peut-être une explication à la lenteur du programme.



Jetfighter III sort en VO avec manuel en VF (normal, c'est la loi !). La version intégrale en français sortira ultérieurement.

sante : on peut à tout moment choisir parmi cinq missions différentes ; cela permet de recommencer le jeu sans refaire les mêmes missions. Dans Jetfighter III, un cruel dilemme vous attend : choisirez-vous de piloter un F22 ou le terrible F/A 18 Hornet ? Dans les deux cas, le modèle de vol se veut réaliste sans pourtant exclure d'office les novices, grâce à une relative simplicité d'utilisation.

Trêve de bavardages, la catapulte me coupe le souffle en propulsant les 33 tonnes de l'appareil sur la très courte piste du Peacemaker. Je mets plein gaz, histoire d'y ajouter encore 35 tonnes de poussée. Je décolle tranquillement. D'ailleurs, comme me le faisaient remarquer les hommes grenouilles de l'équipe de secours à l'amerrissage précédent, je suis sans conteste le meilleur pilote de l'escadrille ! Le cockpit virtuel permet de tourner la tête à 360° (comme dans Strike Commander) et de consulter les instruments. C'est très pratique et très bien réalisé. Là où je commence à déchanter c'est en admirant le paysage. Il faut vous dire que j'ai relancé F22 Lightning II pour comparer. Les couleurs de Jetfighter III sont un peu fades et surtout c'est très pixellisé. Étrangement, les textures sont très fines à basse altitude (mais ce n'est pas lissé comme dans F22), alors que le décor au lointain laisse apparaître d'énormes carrés. Le réalisme en prend un coup et la résolution en 320 x 200 n'arrange rien. Je passe alors en 640 x 480, et c'est la catastrophe. Sur un Pentium 133, le programme affiche péniblement 5 images par seconde. Autant dire que c'est injouable. Baisser le niveau de détail (nuages transparents, shading, éblouissement, clipping) n'améliore guère les performances. Apparemment, la machine qui fera tourner Jetfighter III en S-VGA n'est pas encore disponible. Et le pauvre hérite au passage du logo "Non à la course à l'armement". C'est fort dommage, car le programme est très fourni.

lansolo

- Beaucoup de km2
- Beaucoup de missions
- Encyclopédie
- Excellente dac en français
- Beaucoup trop pixellisé à haute altitude
- Très lent en S-VGA, même sur une grosse config
- Pas de jeu réseau

TECHN 70 DESIGN 78 INTÉRI 70

ATTENTION : CHANGEMENT DE NOTATION

Jetfighter III est aussi le seul à proposer un scénario évolutif, des effets de lumière avancés, quatre modes graphiques différents et même une encyclopédie militaire intégrée. Ne tenant plus en place, je saute sur un PC et lance le soft.

Cruel désappointement

Bienvenue à bord de l'UNS Peacemaker ! Ne reculant devant aucun effort, Mission Studios a carrément modélisé en images de synthèse les principaux quartiers du porte-avions. Chaque pièce sert d'interface au programme : salle de briefing, centre de commande des opérations où on peut lancer des missions instantanément... Bref, on peut se balader partout sans oublier sa propre cabine où sont conservés pieusement, sous verre, décorations et médailles du mérite. Caractéristique intéres-



▲ Malgré le S-VGA, Jetfighter III laisse apparaître des textures beaucoup trop pixellisées.

Les jeux de 'oitures
sont sans conteste l'un des points forts
du PC, et ce tout nouveau
challenger de l'écurie
Eidos Interactive
ne fait que confirmer
la tendance. En beauté.

Power F1

Course de Formule 1 - Tous Joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Un soft qui nous prend
presque au dépourvu,
on ne l'attendait pas
vraiment, on a
découvert son existence
tout récemment, et paf,
voilà qu'il s'agit d'une
excellente surprise. Une
superbe alternative à
Grand Prix 2.

Bien sûr, la Formule 1 était à l'honneur sur PC encore tout récemment avec l'excellent et très attendu Grand Prix 2 de Microprose. On aurait pu se croire tranquille pour un bon bout de temps avant de voir un challenger débarquer, et pourtant, une minuscule poignée de mois après, voilà qu'Eidos Interactive, qui a décidément le vent en poupe en ce moment, nous propose Power F1. Même univers, la Formule 1, et pourtant presque deux catégories différentes puisque Power F1 se veut plus arcade que GP2 qui sent bon le simulateur. Résultat, un soft qui ne s'adresse pas tout à fait au même public, et qui fait mouche auprès des joueurs comme moi qui cherchent plus un jeu à maîtriser en quelques minutes, histoire de prendre leur

pied tout de suite, plutôt qu'un soft qui demande beaucoup d'efforts, d'entraînement et de maîtrise.

Doubler Schumacher et l'atter Alesi

Même si Power F1 a une orientation arcade, son environnement ne souffre pourtant pas d'un manque de réalisme. En fait, le jeu est licencié officiel du championnat FIA de Formule 1. Les amateurs apprécieront. En clair, on se retrouve avec les vrais circuits dessinés ultra-fidèlement, les vraies bagnoles avec leurs logos colorés, et les vrais noms des pilotes. Oui, vous aurez l'opportunité de courir contre Schumacher et de mettre une tôle à Jean Alesi. Oui, enfin.

Tout commence d'ailleurs par de bien jolis choix : avec quelle voiture allez-vous courir, pour quelle écurie ? À noter que contrairement à de nombreux jeux de bagnoles, les bolides de Power F1 sont extrêmement fidèles à la réalité, les voitures ne se ressemblent pas toutes, et chacun a sa forme de carlingue, sa hauteur d'aileron et tout et tout.

Ensuite, vous effectuerez divers réglages, justement, sur votre jolie 'oiture en faisant un saut à l'Atelier. Et vas-y que je règle la suspension, les ailerons, la répartition des freins, que je file des coups de clé anglaise du côté de la direction. Sans compter le choix d'une boîte auto ou manuelle. Je suis un trouillard, je commence donc avec la boîte automatique, faut pas rêver.

Vous pourrez également régler certains paramètres généraux liés au réalisme du jeu. L'influence de la météo, savoir si les voitures pren-



◀ Ok, c'est bon, cette saleté de Grand Prix de Manaca me rend complètement dingue. Je passe mon temps à rentrer dans les murs et dans mes concurrents.



▲ En une seule touche, à tout moment, vous pouvez accéder au mode "magnétoscope" qui gère les ralentis et les replays. Vous pouvez même sauvegarder vos œuvres et les admirer sous fin par la suite.

nement des dommages quand elles se rentrent dans le lard, si cela affecte leur conduite et leurs performances ; indiquer si les pneus s'usent, si les graviers vous font morfler, et compagnie. Toujours trouillard, je mets tout cela OFF, pour ne pas avoir trop d'embrouilles, sans blague.

Un dernier passage du côté du mode de contrôle me permettra de choisir entre le jeu au clavier, au joystick, au joypad, à la souris ou avec un volant si j'ai la chance d'en avoir un beau connecté à mon pote le PC. Je suis prêt, je peux m'installer sur la grille de départ. Ça va cogner.

Un maniement super-simple

Première constatation : Power F1, en mode S-VGA, est tout simplement magnifique. Très détaillé tant au niveau des décors que des voitures elles-mêmes, c'est un vrai bonheur. Pour que le jeu soit viable dans ce mode haute résolution, il faut bien sûr une bécane plutôt correcte. Ça allait sur un Pentium 120 (la bécane que j'ai utilisée pour le test), c'est très chouette sur un 150.



▲ Plusieurs vues différentes sont disponibles, dont celle-ci de l'intérieur de la voiture.

Je suis bientôt complètement pris au jeu, et le championnat va s'avérer passionnant.





▲ Qui dit "dommages aux véhicules", dit "possibilité de s'arrêter au stand". Vous perdez du temps, mais cela permet de changer les pneus et de refaire le plein.

Telex . Telex . Telex . Telex

Un patch serait en cours de préparation pour ouvrir Power F1 au mode réseau. Si ce patch venait à être dispo, jusqu'à huit joueurs pourraient alors s'affronter simultanément. Croisons les doigts.

Telex . Telex . Telex . Telex

Cela dit, le jeu est excellent, et bien rapide en mode VGA, du coup. Et l'on peut se rabattre sur ce mode sans trop de douleurs.

Gros point fort, le maniement de votre voiture : inutile de faire douze-mille parties pour réussir à rester sur la route et prendre du plaisir, et bientôt vous zigzagueriez comme un fou au milieu de vos concurrents pour les mettre dans le vent. On a la voiture bien en main, et on se surprend à tenter des tas de coups de fourbe : et vas-y que je fais des queues de poisson, que je pousse mes potes dans les décors... Les accidents, s'ils n'arrivent pas à la cheville de ceux de Destruction Derby 2 par exemple, sont tout de même très chouettes et rehaussés par des effets de fumée particulièrement réussis. Les bruitages eux aussi sont excellents, avec de très jolis iiiiiiion, et vvvvvvvvouammmmm en stéréo. Mieux encore, les dérapages. J'adore.

Bref, je suis bientôt complètement pris au jeu, et le championnat va s'avérer passionnant. J'ai hâte de maîtriser les courbes des 17 circuits qui composent la compétition de Power F1, de Silverstone à Monaco, en passant par Suzuka et Magny Cours. Toutes les options de sauvegardes possibles et imaginables sont bien sûr dispos, y compris pour les ralentis. Bah oui, parce que vous pouvez à tout moment revoir une action particulièrement piquante, et

Vous aurez l'opportunité de courir contre Schumacher et de mettre une tôle à Jean Alesi.

en faire un petit film que vous sauvez sur votre joli disque dur. Pour montrer vos exploits, vos sorties de route et vos cascades, plus tard, à vos potes.

Deux joueurs sur un PC

Le jeu en solo est donc passionnant, l'intérêt étant rehaussé par le mode championnat et l'ordinateur qui gère tous les points. Mais Power F1 propose également un mode deux joueurs. Si vous possédez deux PC, vous pouvez les connecter par câble série ou null-modem. Chacun sa bagnole, chacun son écran. Vous vous affronterez alors au milieu des autres concurrents, en mode championnat ou pas. Mais ceux qui n'ont qu'un ordinateur à disposition pourront également profiter d'un mode deux joueurs, Power F1 divisant alors votre charmant écran en deux. Là, mieux vaut passer en mode VGA, à moins, d'avoir vraiment un PC ultra-speed. Chacun dispose de sa fenêtre de visualisation, la compétition est à son comble. Un véritable plus bien drôle, ma foi.

En conclusion, Power F1 est un très bon jeu que je vous conseille vivement. Une bien jolie surprise qui se laisse maîtriser rapidement, et qui donne du plaisir tout de suite. Mais ceux qui insisteront s'y retrouveront également tant les options sont nombreuses et le jeu très riche. Espérons que le mode huit joueurs en réseau verra effectivement le jour (voir Télex en encadré), ce qui transformerait alors ce titre en un véritable jeu culte.

Seb.



- ✚ Le graphisme S-VGA très joli, la rapidité avec laquelle on maîtrise le jeu
- ✚ L'environnement, les menus, d'une clarté exemplaire
- ✚ Les nombreuses options et les quatre niveaux de jeu
- ✚ Pos de mode réseau (hu ! hu !)

TECHN. 80 DESIGN 82 INTERET 83

Attention à la nouvelle notation ...

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Attention les yeux !



Même si vous avez l'habitude des meilleurs jeux sur PC, jamais vous n'avez eu devant les yeux quelque chose de semblable à ce que la carte 3D Blaster de Creative Labs autorise.

Cet époustouflant accélérateur graphique permet aux jeux 3D sur système PCI d'entrer dans une nouvelle dimension d'animation et de réalisme, qui vous lance un véritable défi visuel.

Finis les graphismes lamentablement figés. Oublié l'affichage saccadé. Seules l'image, sa qualité, sa définition, les performances et la fluidité d'utilisation - impossibles à obtenir avec les cartes traditionnelles - vous sautent aux yeux. Rien ne peut entraver votre plaisir oculaire.

De plus, la compatibilité de la carte 3D Blaster PCI avec les supports de jeux comme Direct 3D™, DirectDraw™,

CGL, Speedy 3D et Windows 95™, laisse peu de chances aux autres cartes. Aujourd'hui, plus de 40 super titres commercialisés tirent déjà parti des performances de la 3D Blaster ... et beaucoup d'autres sont à venir. Alors ouvrez l'œil et le bon.

La 3D Blaster PCI combine le plein écran couleur avec le réalisme total de la 3D : ceci permet d'obtenir des jeux d'une grande richesse, beaucoup plus précis et tellement plus envoûtants que ce que vous avez vu jusqu'alors.

Et si vous lui adjoignez l'impressionnante carte Sound Blaster 32, là, vous n'en croirez ni vos yeux ni vos oreilles ...

Maintenant à vous de voir, en surfant sur la zone d'Arcade de notre site Internet "Creative Zone" (www.creativelabs.com).
Le site qui a l'œil des joueurs sérieux.

CREATIVE

Pour recevoir une documentation complète, renvoyez ce coupon à Creative Labs - B.P. 287 - 94102 Saint-Maur-des-Fossés Cedex ou tapez 3615 Creative.

Nom Prénom
Rue Numéro Bât
Code Postal [] [] [] [] Ville

Et si vous passiez l'hiver aux Monkey Island 1 + Monkey Island 2 deux légendes du jeu d'aventure pour 49 F seulement.



Scoop:

la démo de Making Magic ou
les coulisses de la trilogie Star
Wars version 1997 !



En exclusivité:

La démo jouable du niveau 4
de Rebel Assault II



SKYROCK
PRIORITE A LA MUSIQUE

49F
seulement

100 % français !!!
Musiques audio

C h e z v o t r e m a r c h

Caraibes ?



LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

HORS SÉRIE DÉCEMBRE 1996

joystick

DÉMENTIEL!

2 jeux complets
Monkey Island 1
+ Monkey Island 2
Chuck's revenge

Compatible DOS ou Windows 95

BONUS!

Le niveau 4 jouable de Rebel Assault II

Découvrez les prochains hits Lucas en vidéo : Monkey Island 3, Jedi Knight, Outlaws et X-Wing vs Tie Fighters.

SKYROCK 10 ANS!

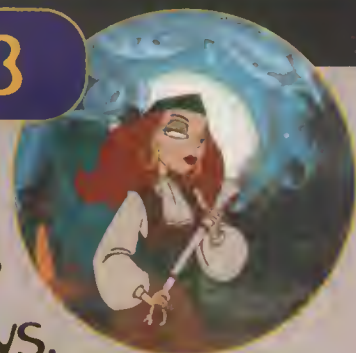
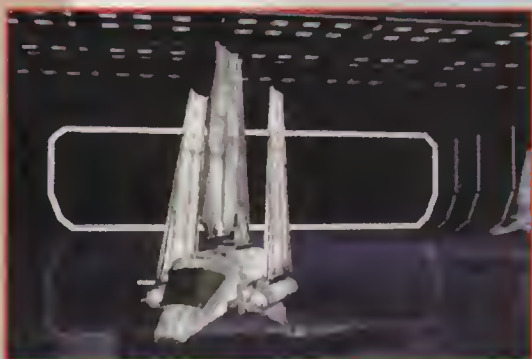
21 DÉMOS DONT 16 JOUABLES

49^F seulement.

Détail des 3 CD-Rom PC au dos

La vidéo de Monkey Island 3

The Curse of Monkey Island... mais aussi Jedi Knight, X-Wing vs Tie Fighters et Outlaws.



Les démos LucasArts de The Dig, Afterlife, Full Throttle, Day of the Tentacle, Sam & Max, Rebel Assault II, Dark Forces, Tie Fighters et X-Wing.

Demos collection #1 : Rayman Educatif, Shadow's over Riva, Spycraft, Warwind, Wizardry Nemesis, Archimedean Dynasty, Cat'z, G-NOM, RAC Rally, Rayman 1...

Configuration minimale requise pour Monkey Island 1 et 2 : IBM PC ou compatible à base de processeur 386 et supérieur, 4 Mo de RAM, Carte VGA, Lecteur de CD-Rom simple vitesse, équipé de DOS ou Windows 95.

Compatible DOS,
Windows 3.1 et
Windows 95



Interplay a eu la bonne idée de s'associer avec TSR pour réaliser un Blood & Magic basé sur le monde de Forgotten Realms. Mignon, drôle et sanglant.

Blood & Magic

Stratégie/Rôles temps réel - Tous joueurs - PC/Mac CD Rom

EN DEUX MOTS
Enfin du jeu de rôles qui n'a pas la tronche d'un jeu de rôles, mais plutôt celle d'un jeu à la Warcraft. Des tas de créatures immondes vont s'étriper pour vous, dans le sang et la magie.

Depuis la nuit des temps la région de Faerûn, à l'est de la Grande Mer, et en bordure de Kara-Tur, a toujours été agitée des pires affrontements. Les divers royaumes qui y furent fondés sont d'une instabilité légendaire, et les terres boivent le sang de combattants de toutes sortes qui trépassent par milliers. C'est pourtant sur ces terres maudites que vous avez décidé de mettre vos talents tout neufs de mage à l'épreuve. Je vous souhaite bien du courage, vous allez en voir, des horreurs ; le sang va couler à flots, les cris atroces de souffrance vont vous percer les tympans. Accessoirement, vous allez effectivement beaucoup apprendre.

Un monde basé sur Forgotten Realms

Blood & Magic est inspiré du monde de Forgotten Realms créé par TSR, la prestigieuse boîte de jeux de rôles à laquelle s'est associé Interplay. On y retrouve donc les dizaines de créatures qui ont l'habitude de ramper dans les mondes à la Dungeons & Dragons : trolls, griffons, gargouilles, druides et autres magiciens, dans un jeu de stratégie et de combat en temps réel. Si l'on pense tout d'abord à Warcraft en jetant un œil à Blood & Magic, on note rapidement les



différences majeures qui séparent ces deux jeux. Blood & Magic est axé autour des scénarios, des histoires ; et le nombre de créatures qui errent dans le jeu est bien plus important (une vingtaine). Autre changement majeur, le graphisme change du tout au tout d'un scénario à l'autre, renforçant l'aspect aventure. On a donc le plaisir de la découverte. Par contre, l'aspect stratégie de Blood & Magic est très limité, on construit moins de bâtiments, ils ont des fonctions beaucoup plus limitées, et le jeu est axé presque uniquement sur les combats. Du jeu de rôles version Gros-Bill.

◀ Au début de chaque histoire vous avez le choix entre l'un ou l'autre des deux camps qui vont s'affronter. Quand vous aurez fini le jeu, hop, vous n'aurez plus qu'à tout recommencer





«Je t'envoie mes druides,
tu m'envoies tes griffons.
je t'envoie des goules. tu
m'envoies des
gargouilles...»



Dans Blood & Magic, vous êtes un mage dont le pouvoir va grandissant au fur et à mesure du jeu. Comme dans les jeux de rôles, vos combats, découvertes et victoires vous rapporteront des points d'expérience. Ces points serviront à étendre vos connaissances et à apprendre à incanter d'autres créatures toujours plus puissantes.

Au début, vous n'avez à votre disposition que de simples Golems. Mais ces derniers, quand ils ne sont pas en mouvement, vous font gagner de la Mana, l'énergie magique dont vous avez besoin. Cette énergie, vous pouvez la dépenser pour faire apparaître d'autres Golems. Mais vous l'utiliserez également pour transformer ces derniers en d'autres créatures : amenez-en quatre sur un site mystique, foutez-les aux quatre coins du lieu, et paf les Golems deviennent un bâtiment magique capable de transformer d'autres Golems en belles bestioles de combat. C'est ainsi que vous constituerez une jolie petite armée, prête à combattre avec acharnement le camp d'en face. Et bientôt, quand vous aurez étripé suffisamment d'ennemis, et que vos points d'expérience atteindront des sommets,

vous aurez la joie de pouvoir appeler d'autres créatures toutes plus hideuses les unes que les autres : moine, druide, furie, gargouille, goule, gnome, griffon, gorgone, nymphe, magicien, spectre, zombie, dragon et autres. Un vrai bonheur.

Une aide en ligne remarquable

L'interface de Blood & Magic est extrêmement simple à maîtriser ; de plus, un mode tutorial est intégré au jeu pour vous mettre le pied à l'étrier. Si vous avez encore des doutes et des questions pendant le jeu, si vous vous demandez à quoi correspond tel objet ou telle unité, paf, d'un simple clic vous pouvez accéder à l'encyclopédie de Blood & Magic : tout y est joliment expliqué et détaillé. Il est donc inutile de recourir au manuel quand on a des trous de mémoire.

Les personnages ont beau être tout petits, ils sont très jolis et superbement animés. Les voir bouger ou mourir est un vrai



▲ Chaque nouveau scénario est présenté en images et en voix sous-titrées. ▼





▲ Quatre de mes simples Golem sont prêts à s'installer sur ce lieu mystique pour le transformer en un lieu magique, qui produira des unités différentes

À l'intérieur du jeu, en un seul clic, vous pouvez accéder à l'encyclopédie de Blood & Magic. Toutes les unités y sont décrites. ▼



bonheur. Par contre, on met du temps à s'habituer à la relative lenteur du jeu.

Elle est gênante quand deux unités seulement ont à s'affronter, elle devient carrément pratique quand deux camps de cinquante unités chacun se mettent à se cartonner dans tous les sens. Le jeu est lent, mais il ne rame pas, attention, la nuance est importante. Cela ne vient pas d'une mauvaise programmation, mais d'un choix des programmeurs, pour que le jeu reste jouable et que l'ordinateur n'ait pas trop d'avantages quand le jeu se complique.

D'ailleurs, vous n'êtes pas obligé de jouer uniquement contre l'ordinateur, mais vous pouvez affronter votre sale petit voisin de palier. Pour cela, plusieurs options vous sont offertes : connectez deux PC ensemble, utilisez un modem ou un joli petit réseau. Le jeu devient alors beaucoup plus drôle. C'est tellement plus chouette d'envoyer ses armées de griffons contre un joueur de chair et de sang plutôt que contre une machine siliconée même pas bandante.

Cinq histoires différentes

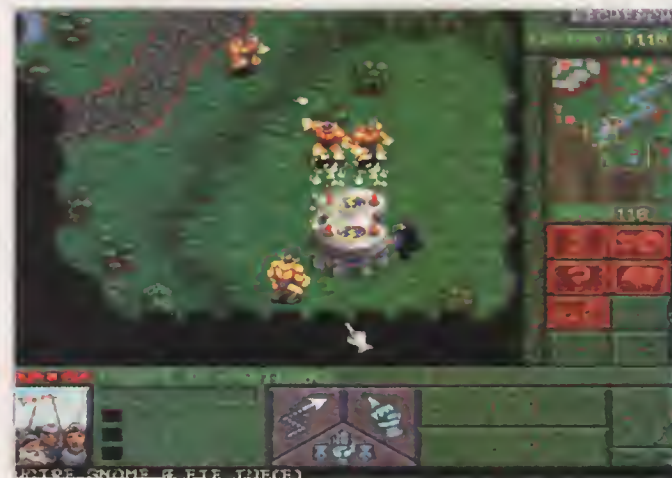
Blood & Magic est divisé en cinq contes différents. Cinq contes qui vous sont présentés graphiquement et de vive voix, cinq contes aux histoires compliquées de trahisures, de mariages refusés et d'invasions de zombies. Trois niveaux différents composent chacun des cinq contes, ce qui nous fait quinze niveaux dans lesquels vous devrez combattre. Mais attention, vous pouvez multiplier ce nombre par deux, puisque l'aventure est totalement différente, que vous choisissiez un camp ou l'autre. À l'arrivée, on se retrouve avec un jeu ayant une durée de vie tout à fait honorable.

Les cinq contes sont amusants et portent des noms grandiloquents : cri de vengeance, mariage mouvementé, machine infernale ou encore Tartyron en cavale. Une voix off en anglais vous présente l'histoire, mais elle est sous-titrée en français pour ceux que la langue de Mr Bean fait souffrir.

En conclusion, Blood & Magic s'avère être très intéressant, très réussi au niveau graphique, avec des tas d'unités différentes, et de nombreuses heures de jeu en perspective. On regrettera le peu de stratégie développée, et la relative lenteur générale du jeu. Mais son intérêt est rehaussé par le mode deux joueurs avec deux bécanes.

Seb.

"Blood & Magic porte bien son nom : du sang et de la magie."



- ✚ La variété du graphisme
- ✚ Les très nombreuses unités
- ✚ Les quinze scénarios qu'on peut jouer deux fois
- ✚ Peu de stratégie, que du combat
- ✚ Relativement lent

67 78 84

ATTENTION : CHANGEMENT DE NOTATION

Existe aussi en version VRAM

Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez-vous à propulser votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur VIRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau

de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.



Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
<http://www.diamondmm.com>

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison		
	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max	4Mo	4Mo
Résolution max	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II Destruction Derby	Descent II Destruction Derby

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrières sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Floriales
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

DIAMOND
MULTIMEDIA
VISUAL SYSTEMS DIVISION

TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39
885 multilingues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, CompuServe (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHVEN) (75300, 3673)
FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : <http://www.diamondmm.com>
REVENDEURS : PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51).



Il y a des andouilles qui pensent qu'il n'y a que deux jeux sur cette planète : Alerte Rouge et Duke Nukem 3D. Parfois, je suis assez fier d'être une andouille.



Plutonium Pack pour

Add-on - Fans de Duke - PC CD Rom

CONCLUSION

Cet add-on nous propose des tas de sharewares, de goodies, des after-dark mais surtout onze nouveaux scénarios d'excellente qualité. C'est toujours aussi violent, drôle et efficace ; mais onze scénarios, c'est un peu léger. Reste le plaisir de rejouer à Duke, parfaitement renouvelé.

Après Duke, Quake ne m'avait fait ni chaud ni froid. À peu près autant d'effet que son homonyme, le gâteau. J'ai toujours trouvé Quake un peu lourdingue, et ma carte graphique est d'ailleurs du même avis que moi. Je venais de finir Duke un peu précipitamment pour jouer à ce fameux Quake dont on me rebattait les oreilles, et je me suis retrouvé devant une sorte de beau Doom. Une semi-réussite et donc, pour moi qui suis émotif, une grande déception. Alors imaginez mon excitation : Duke revient, et enrichi au plutonium ! J'insère le CD, juste le temps de voir qu'en plus de l'add-on, il contient des tas de goodies genre after-dark, bureaux, sharewares, la dernière version de l'éditeur de niveau, etc. M'en fous, c'est à Duke Nukem que je veux rejouer ! Le patch met des plombs à triturer Duke, et moi j'ai déjà les doigts qui tapotent sur "Q", "W", "Ctrl", "Alt" et le pavé numérique. Une bonne dizaine de minutes passent, et ça y est le miracle a lieu : je redémarre Duke, et un logo "Atomic" y est maintenant ajouté. Une quatrième campagne apparaît dans le menu, "The Birth". Je m'y précipite... le grand Duke est de retour.



La fameuse nouvelle arme, plus un gadget qu'un outil efficace. En sélectionnant deux fois le shrinker (arme 7), on se retrauve avec un expander, qui fait gonfler les monstres jusqu'à l'explosion. ▶



◀ Accranchés à cette pendule : un chapeau melon et un parapluie. Au-dessus, on peut lire le nom du propriétaire : un certain Steed.



◀ Ce téléphone
où est marqué
"Uncle au-dessus,
ça ne vous
rappelle rien ?
Des Agents très
spéciaux" (Il a
Kaurakine et
Napoléon Sala)

Duke 3D



Enrichi en monstres

Elle est très dure cette nouvelle campagne. Oh je sais que pas mal de petits malins vont me jurer l'avoir finie en deux jours ; mais moi qui suis un joueur moyen, je vous promets que c'est la plus difficile des quatre. D'abord, il y a deux nouveaux monstres : une sorte d'alien qui crache un rayon réducteur et les porcs-flics qui ont un nouveau véhicule blindé armé d'une double tourelle de mitrailleuse. Tous deux sont redoutablement résistants, et les munitions viennent vite à manquer. Et puis les énigmes et passages secrets sont plus vicieux que dans les précédents épisodes. C'est peut-être moi qui me fais vieux, mais je vous promets que j'ai pas mal ramé. D'un autre côté, on se retrouve avec une nouvelle arme : l'"expendeur" (grossisseur). Cette arme devait à l'origine apparaître dans le premier Duke et a été sucrée au dernier moment. La voici donc enfin. Il s'agit en fait de nouvelles munitions pour le "shrinker" (rayon rétrécisseur). Quand on possède les munitions adéquates et qu'on sélectionne deux fois le shrinker, il se transforme en machine à faire gonfler les monstres jusqu'à les faire exploser. C'est très esthétique, mais ça ne fonctionne malheureusement que sur les ennemis les plus faibles.

Enrichi en gros mots

Je ne sais pas si vous vous souvenez, mais dans Duke3D on pouvait se lancer des insultes en appuyant sur "Alt" et une touche de fonction. Eh bien, une nouvelle panoplie d'injures nous



◀ Un des nouveaux
affreux, aussi
méchant que sa
face le laisse
entendre RPG au
Dévastator ?



TIPS JEU

N'oubliez pas que pour faire apparaître le viseur, il faut taper "I". C'est souvent utile dans cette campagne.

Quand il bute un extraterrestre particulièrement hideux, il glousse "Ton cul, ta tête, quelle différence ?"



ACHETEZ REVENDEZ ECHANGEZ

La plus grande base de données pour **TROQUER** :

- Vos **CD ROM DE JEUX**
- Votre **PC, MAC**
- **TOUT VOTRE MATERIEL**

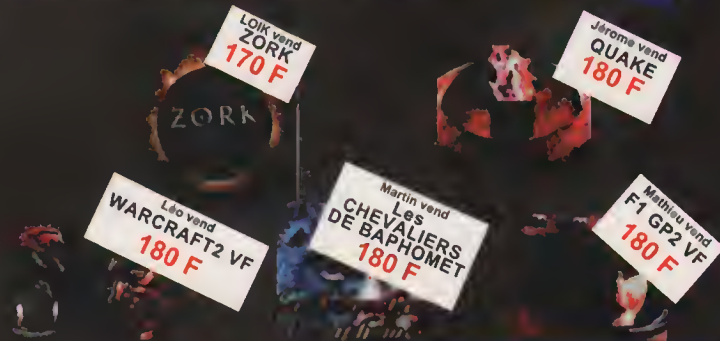
C'est aussi des **SOLUCES** chaque jour

**UN PENTIUM 133 MULTIMEDIA
A GAGNER
AVEC LE QUIZZ CD DEAL**

La sélection CD DEAL parmi plus 1000 annonces chaque mois !



**C'EST UNIQUEMENT
ENTRE PARTICULIERS
ET SANS COMMISSION**



3615

CD DEAL

2.23PM

Plutonium Pack pour Duke 3D



▲ Ce niveau est une sorte de Disneyland revisité façon Duke. Admirez l'offoque des pirates.



Quelle joie de buter d'une balle dans la nuque une sorte de rat au blabla incessant genre "Viens jouer avec moi" !



◀ Un graffiti dans les chiottes, je m'approche. Il est écrit à l'envers "Je t'aime". "Think small", me retourne, il y a un miroir dans lequel évidemment on lit l'inscription à l'envers. Déclic, je pige : il faut se viser soi-même (bouton "I" pour faire apparaître le viseur), s'envoyer un coup de rétrécisseur, et se glisser dans une minuscule bouche d'aération. Qui a dit que Duke était un jeu de bourrin ? ▼

est offerte, et Duke est plus sarcastique que jamais dans ce quatrième épisode. Quand il se retrouve face à un hamburger, il nous promet qu'on ne lui fera jamais bouffer de cette merde. Quand il bute un extraterrestre particulièrement hideux, il glousse "Ton cul, ta tête, quelle différence ?". Il y a partout des références au cinéma, à des séries TV, et à la sous-culture américaine en général. Quel bonheur de massacrer un supermarché à l'automitrailleuse, et surtout de faire sauter les haut-parleurs pour qu'ils cessent enfin de diffuser leur musique insipide. Quelle joie de buter d'une balle dans la nuque, une sorte de rat au blabla incessant genre "Viens jouer avec moi" ! Duke s'exclame alors : "Ce gars était vraiment super chiant."

Un peu pauvre en scénarios

Les onze scénarios sont excellents, mais quand même, onze, c'est léger ; et en plus le football me colle la nausée. Alors que dire si ce n'est que ce Plutonium Pack tient ses promesses, mais qu'on l'aurait préféré un petit peu plus long. Cela dit, la chose étant vendue à un prix raisonnable (150 F environ), on aurait tort de s'en priver.

Monsieur pomme de terre

- Des scénarios d'excellente qualité
- La société américaine en prend plein la gueule
- Vraiment de bonnes vannes
- Pas cher
- Seulement onze scénarios

TECHN. 70 DESIGN 80 INTERET 81

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION.

LE NO1 DE LA VENTE
PAR CORRESPONDANCE
EN BELGIQUE !!!

PRIX CANONS !!!
PC / MAC / AMIGA

VENTE ÉGALEMENT
EN MAGASIN

www.dreamgames.com

9 RUE DUWEZ
7500 TOURNAI
BELGIQUE

TÉL/FAX :
0032 69226546 (FRANCE)
069 226546 (BELGIQUE)
OUVERT TOUS LES JRS DE
10H30 À 19H30

VF : VERSION FRANÇAISE INTEGRALE NF : MANUEL EN FRANÇAIS EF : JEU EN FRANÇAIS À L'ÉCRAN VO : VERSION ANGLAISE * ET/OU ☎ : TELEPHONER POUR DISPONIBILITE ET/OU PRIX

RED ALERT VF SCREAMER 2 FITOMB RAIDERS VFTOONSTRUCK VF
269FF/1599FB 235FF / 1399FB 269FF / 1599FB 269FF / 1599FB

Accessoires Volant PerAm Turbo Wheel (6 boutons) : 299 FF / 1799 FB - THRUSTMASTER : T2 : 950 FF / 5699 FB - Ft6 Flight Control System : 999 FF / 5999 FB - Professional Flight Control System : 950 FF / 5699 FB
Rudder Control System : 850 FF / 5100 FB - Thrustilla Quadrant System : 999 FF / 5999 FB - QUICKSHOT : Super Warrior : 169 FF / 999 FB - Skymaster : 319 FF / 1899 FB - FlightStick Pro : 450 FF / 2699 FB

JEUX PC CD-ROM		SUPER PROMOS		Charme / Erotisme / X		JEUX MAC CD-ROM	
TITRE	PRIX EN FRANCS FRANÇAIS/BELGES						
3D ULTRA PINBALL 2 NF	215 / 1299	85 FF / 499 FB : Cyclones / Nigel Mansell World Championship / One Step Beyond / Push-Over	59 FF / 395 FB : Nascar Racing NF	5 = CD PC / MAC		Afterlife	349 / 2099
11th Hour VF	249 / 1499	99 FF / 599 FB par titre	119 FF / 699 FB par titre	101 Sex Poisons Vol. 2	199 / 1199	Allied General-Panzer General 2	349 / 2099
Absolute Pinball	249 / 1499	Actua Soccer NF / Borneo VF / Civilization VF / Colocation VF / Fado to Black VF / Fields of Glory VF / FIFA Soccer VF / Formula 1 Grand Prix / International Tennis Open / LBA VF / Machiavelli NF / Magic Carpet + VF / PGA 486 nf / Pirates Gold VF / Railroad Tycoon Deluxe / Reunion / Strike Commander / Syndicate VF / System Shock VF / Terminal Velocity / Theme Park VF / Transport Tycoon VF / UFO VF / USS Ticonderoga / Virtual Karts VF / Zoo 2	7th Guest NF / Alien Cargue / Alone in the Dark VF / Alone in the Dark 2 VF / Alone in the Dark 3 VF / Armored Fist II / Beneath a steel sky VF / Buzz Aldrin VF / ChessMaster 3000 / Command & Conquer / Daedalus Encounter VF / Dawn Patrol / Day of the Tentacle VF / Detroit VF / Dragon Lore VF / DragonSphere / Dreamweb VF / Duke Nukem VF / Duke Nukem 3D / Falcon 3.0 / Fields of Glory VF / Gabriel Knight 1 / Goblins 1 et 2 VF / Goblins 3 VF / Inca II VF / Indiana Jones IV VF / Indy Car Racing NF / King's Quest VII VF / Kyndria 2 VF - Hand of Fate / Labyrinth / Lands of Lore VF / Larry V VF / Larry VI VF / Last Dynasty VF / Lemmings Chronicles / Little Devil / Lost Eden VF / Lost in Time 1 et 2 VF / Lure of the Temptress VF / Monkey Island VF / Monkey Island 2 VF / Nascar Racing NF / NHL 95 NF / Outpost VF / Overlord VF / Panzer General / Police Quest IV VF / Privateer / Project X / Quarantine VF / Raptor / Renegade / Rise of the Triad / Screamer / Shivers VF / Sam City VF / Space Hulk VF / Space Quest VI VF / Star Trek 25th VF / Star Trek Judgment Rites VF / Superfrog 3.5 NF / SuperKarts VF / SuperSkid Pro / Tit NF / Ultimate Body Blows n.3.5 / Ultima Underworld 1 et 2 / Universe VF / US Navy Fighters VF / Virtual Pool / Wacky Wheels / Wing Commander VF / Wing Commander 3 VF / Wolfpack / Woodruff VF	Divx X Ariana	299 / 1799	Alone in the Dark Trilogy	299 / 1799
Alone in the Dark	299 / 1799	101 Sex Poisons Vol. 1	199 / 1199	Advantura Kid (Manga)	219 / 1299	Alone in the Dark Trilogy	299 / 1799
Alone in the Dark 2	299 / 1799	American Girls	135 / 799	Alt Night Long	185 / 1099	Apache Longbow	299 / 1799
Alone in the Dark 3	299 / 1799	Asian Dream Girls Vol. 1 ou 2	99 / 599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 4	299 / 1799	Asia Interdit VF	285 / 1699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 5	299 / 1799	Award Winning XXX Photos	219 / 1299	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 6	299 / 1799	East of Interactive girls	199 / 1199	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 7	299 / 1799	Bavaria Nills Call Girls	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 8	299 / 1799	Blonde Bombshells	169 / 999	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 9	299 / 1799	California Girls	49 / 299	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 10	299 / 1799	Club 21	249 / 1499	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 11	299 / 1799	Club Catarina	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 12	299 / 1799	Club Sex Partners VF	199 / 1199	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 13	299 / 1799	Crystal Fantasy	289 / 1699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 14	299 / 1799	Cyberix VF	349 / 2199	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 15	299 / 1799	CyberXperience VF	369 / 2199	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 16	299 / 1799	Dirty Tricks	269 / 1599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 17	299 / 1799	Divx X Ariana	299 / 1799	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 18	299 / 1799	Divx X Babacca	299 / 1799	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 19	299 / 1799	Dream Machine	249 / 1499	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 20	299 / 1799	Elite American Models Vol. 1 ou 2	169 / 999	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 21	299 / 1799	Elite centerfold Models Vol. 1 ou 2	185 / 1099	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 22	299 / 1799	Elite European Models Vol. 1 ou 2	169 / 999	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 23	299 / 1799	Erotic Dreams	119 / 699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 24	299 / 1799	Erotic Dreams II	135 / 799	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 25	299 / 1799	Hot Girls	99 / 599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 26	299 / 1799	Hot Pics	99 / 599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 27	299 / 1799	Interactive Draghiza VF	385 / 2299	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 28	299 / 1799	Intervall de Paulina VF	349 / 2099	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 29	299 / 1799	Japan XXX Interactive	269 / 1599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 30	299 / 1799	Kama Sutra Panthouse Interactive	289 / 1699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 31	299 / 1799	Legs Lace and Lingerie	289 / 1699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 32	299 / 1799	Lipstick Lesbians	119 / 699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 33	299 / 1799	Lolo Ferrari SuperSex VF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 34	299 / 1799	Love Pyramid NF	199 / 1199	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 35	299 / 1799	Maximum Moments	119 / 699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 36	299 / 1799	Moody Nights	99 / 599	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 37	299 / 1799	Parfum de Mathilde VF	289 / 1699	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 38	299 / 1799	Nightwatch III	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 39	299 / 1799	Nippon Obsessions NF	169 / 999	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 40	299 / 1799	Nippon Obsessions 2 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 41	299 / 1799	Nippon Obsessions 3 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 42	299 / 1799	Nippon Obsessions 4 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 43	299 / 1799	Nippon Obsessions 5 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 44	299 / 1799	Nippon Obsessions 6 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 45	299 / 1799	Nippon Obsessions 7 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 46	299 / 1799	Nippon Obsessions 8 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 47	299 / 1799	Nippon Obsessions 9 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 48	299 / 1799	Nippon Obsessions 10 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 49	299 / 1799	Nippon Obsessions 11 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 50	299 / 1799	Nippon Obsessions 12 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 51	299 / 1799	Nippon Obsessions 13 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 52	299 / 1799	Nippon Obsessions 14 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 53	299 / 1799	Nippon Obsessions 15 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 54	299 / 1799	Nippon Obsessions 16 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 55	299 / 1799	Nippon Obsessions 17 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 56	299 / 1799	Nippon Obsessions 18 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 57	299 / 1799	Nippon Obsessions 19 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 58	299 / 1799	Nippon Obsessions 20 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 59	299 / 1799	Nippon Obsessions 21 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 60	299 / 1799	Nippon Obsessions 22 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 61	299 / 1799	Nippon Obsessions 23 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 62	299 / 1799	Nippon Obsessions 24 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 63	299 / 1799	Nippon Obsessions 25 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 64	299 / 1799	Nippon Obsessions 26 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 65	299 / 1799	Nippon Obsessions 27 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 66	299 / 1799	Nippon Obsessions 28 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 67	299 / 1799	Nippon Obsessions 29 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 68	299 / 1799	Nippon Obsessions 30 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 69	299 / 1799	Nippon Obsessions 31 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 70	299 / 1799	Nippon Obsessions 32 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 71	299 / 1799	Nippon Obsessions 33 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 72	299 / 1799	Nippon Obsessions 34 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 73	299 / 1799	Nippon Obsessions 35 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 74	299 / 1799	Nippon Obsessions 36 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 75	299 / 1799	Nippon Obsessions 37 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 76	299 / 1799	Nippon Obsessions 38 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 77	299 / 1799	Nippon Obsessions 39 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 78	299 / 1799	Nippon Obsessions 40 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 79	299 / 1799	Nippon Obsessions 41 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 80	299 / 1799	Nippon Obsessions 42 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 81	299 / 1799	Nippon Obsessions 43 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 82	299 / 1799	Nippon Obsessions 44 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 83	299 / 1799	Nippon Obsessions 45 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 84	299 / 1799	Nippon Obsessions 46 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 85	299 / 1799	Nippon Obsessions 47 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 86	299 / 1799	Nippon Obsessions 48 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 87	299 / 1799	Nippon Obsessions 49 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 88	299 / 1799	Nippon Obsessions 50 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 89	299 / 1799	Nippon Obsessions 51 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 90	299 / 1799	Nippon Obsessions 52 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 91	299 / 1799	Nippon Obsessions 53 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 92	299 / 1799	Nippon Obsessions 54 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 93	299 / 1799	Nippon Obsessions 55 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 94	299 / 1799	Nippon Obsessions 56 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 95	299 / 1799	Nippon Obsessions 57 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 96	299 / 1799	Nippon Obsessions 58 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 97	299 / 1799	Nippon Obsessions 59 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 98	299 / 1799	Nippon Obsessions 60 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 99	299 / 1799	Nippon Obsessions 61 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 100	299 / 1799	Nippon Obsessions 62 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 101	299 / 1799	Nippon Obsessions 63 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 102	299 / 1799	Nippon Obsessions 64 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 103	299 / 1799	Nippon Obsessions 65 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 104	299 / 1799	Nippon Obsessions 66 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 105	299 / 1799	Nippon Obsessions 67 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	299 / 1799
Alone in the Dark 106	299 / 1799	Nippon Obsessions 68 NF	235 / 1399	Alt Night Long	185 / 1099	Apocalypse Now	

Test

Tester NBA demande un minimum de préparation. La casquette à l'envers, un jean quatre tailles trop grand, une canette de cherry coke à la main, deux trois poulettes sexy, hum ! je me sens plus à l'aise pour tester la bête.

NBA Live 97

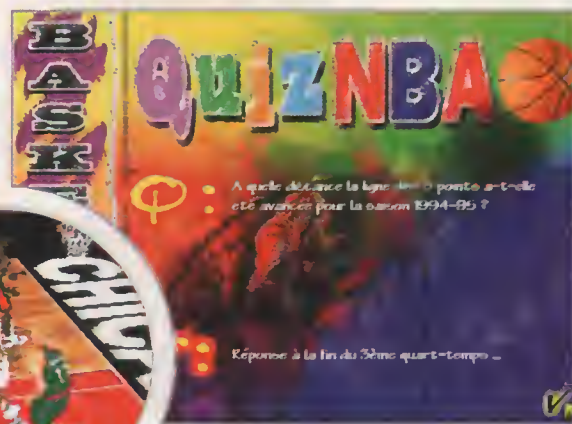
Basket arcade/simulation - Tous basketteurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

La cuvée 97 de NBA est loin d'être mauvaise. La 3D mappée a été correctement intégrée au jeu. On sent quand même une légère perte de vitesse par rapport aux jeux de basket sur PlayStation. NBA demeure le meilleur basket sur PC aujourd'hui.

Je vais même vous faire une confidence : un nouveau NBA, ça me fait toujours saliver d'avance. Vous pourrez rétorquer qu'Electronic Arts commence à nous gonfler prodigieusement avec toutes ces simulations sportives. Que la sortie de NBA live 96 remonte à peine au mois d'avril 96. Que quand on a vu le massacre de FIFA 97, il serait temps d'arrêter les frais... Eh bien, vous avez tout faux. S'il y a bien un truc que les gars d'EA Sports savent réussir, ce sont ces putains de jeux de basket. C'est pas un hasard, c'est le sport national aux États-Unis. Et ça pourrait bien le devenir chez nous les froggies. Alors que nous vaut donc cette mouture 97 ?



▲ Inclus dans le programme, un quiz pour tester ses connaissances en basket.

Lifting Live 97, le retour

Première surprise : EA a relooké l'interface. C'est plus coloré, plus texturé, plus "graf" (zyva ! on sent bien que c'est un soft pour les jeeuunes). Disons surtout que NBA 96 a l'air maintenant un peu vieillot en comparaison. Côté ergonomie, on retrouve ses marques puisque les écrans sont quasiment les mêmes. C'est pratique à utiliser, ce qui permet de naviguer rapidement dans les tonnes d'options du jeu. Comme par le passé, le dernier rejeton de la famille NBA se doit d'intégrer les derniers calendriers du championnat. Enfin, ceux de la saison 96/97 (NBA sortant de plus en plus tôt, ce n'est guère surprenant). Quoi qu'il en soit, vous aurez sous la patte 29 équipes de basket tout ce qu'il y a de plus réel. Parmi les 400 joueurs qu'intègre la simulation, on retrouvera même des bleus ainsi que les joueurs free-lance. Bref, c'est une montagne de données qui vous attend sur le CD, et les passionnés seront aux anges. Ce qui est bien, dans NBA, c'est aussi la possi-



bilité de gérer son équipe en créant, achetant et revendant des joueurs. On compare les statistiques des keums, on pèse le pour et le contre, on fait sa petite cuisine, c'est comme pour de vrai. Mais attention, on commence par trafiquer une équipe de basket, et puis on se retrouve à faire de la politique ! Les modes de jeu sont tout aussi variés : exhibition, playoff ou saison complète, y a le choix. Gosh ! je cause, je cause et les filles s'impatientent.

Allez, je lance le euj...

On s'y attendait, NBA 97 exploite la fameuse technologie Virtual Stadium. Sauf que maintenant les joueurs sont représentés en 3D mappée, grâce à la technique de capture de mouvement. Comme FIFA 97, tenez. C'est sûr, pendant les ralentis, on peut admirer des zooms sur l'action. Les vues caméra (toujours aussi nombreuses) facilitent la perception du match, et ça ne tourne pas dans tous les sens pour nous embrouiller la gueule. En revanche, je m'attendais à une animation plus réaliste et un graphisme plus aguicheur. Ne dramatisons pas, on est en S-VGA. Pourtant, c'est pas super fluide. Et puis surtout, il n'y a plus de reflets sur le parquet. Qu'est-ce qui s'est passé depuis l'année dernière ? Ils ont changé de marque de cire ? Les lattes de pin canadien ont subi une modification moléculaire ? L'entraîneur ne met plus ses patins ? Mystère et balle de basket.

Presque au top

Hop ! je choisis les Bulls de Chicago et démarre un petit match en exhibition. Le contrôle est aisé, que ce soit au clavier ou au joystick. On peut aussi jouer à la souris, mais qui serait assez crétin pour jouer au basket avec une souris ? Un bouton pour sélectionner/faire une passe, un autre pour tirer et le dernier pour le turbo. Le turbo, c'est la potion magique qui vous permettra de faire la différence en speedant pour enfoncer la défense adverse. Attention quand même de rester dans les

limites de la courtoisie. D'ailleurs, il y a des options pour prendre en compte les blessures, la fatigue des joueurs et la susceptibilité de l'arbitre. Wouah ! c'est impressionnant. Suivant les angles de tir et la position par rapport au panier, les joueurs exécuteront ces ballets aériens qui ont fait du basket un sport universellement populaire (reverse back dunk, helico jump, loop slam, Gana superstar, MacDo menu special Timber2, touches-toi le hoops...). Mais tout est automatique, on ne contrôle rien. Au risque de faire grincer les dents de nos amis canadiens, remarquons juste que dans NBA In the Zone (Konami) on peut faire des feintes, se passer la balle entre les jambes et toutes ces sortes de choses que ma constitution physique m'empêche de réaliser. N'est-ce pas, les filles ? Aaah ! quelle ambiance ce soir, chez moi. NBA 97 n'y est pas étranger, grâce à une réalisation sonore pas piquée des vers. On a droit aux commentaires en français in the speaker. Et puis la musique déménage : du bon rap de derrière les fagots. C'est quand même le minimum pour un jeu de basket.

Iansolo



- ✚ Musique
- ✚ 29 équipes et 400 joueurs
- ✚ Animations parfaites
- ✚ Pas assez de coups spéciaux (feintes, passes)

TECHN 75 DESIGN 80 INTERNET 75

ATTENTION : NOUVELLE NUMÉROTATION

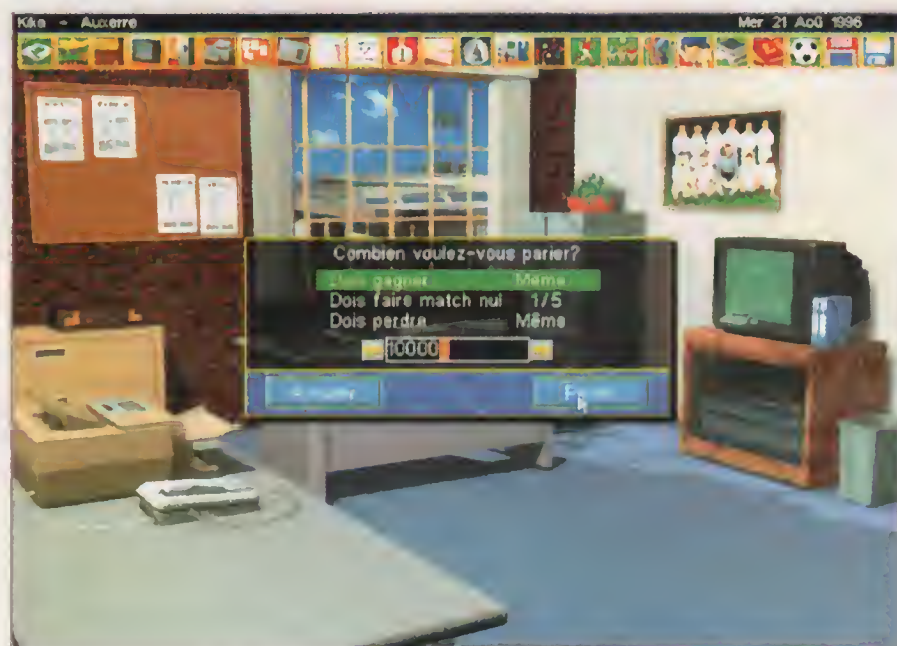


Comment éviter le déchaînement des hooligans ?

Tout simplement en les attachant devant leur ordinateur en compagnie de ce soft.

Football

Simulation - Tous joueurs - PC CD Rom



▲ Pour se faire de l'argent facile, il suffit de parier : match nul, équipe gagnante ou perdante ? Voici le nouveau loto sportif.

EN DEUX MOTS

Ce produit ne révolutionnera pas le monde des softs de gestion de clubs sportifs. Mais il est bien fait, son interface pratique offre toutes les options rêvées par les fans des clubs de foot français.

Être adulé par une ville entière, crouler sous les propositions financières et même recevoir la Légion d'honneur, est mon rêve le plus profond. Sierra l'a deviné en sortant ce jeu de gestion de club de foot. Le foot, c'est bien connu, mène à tout. Il suffit de voir Bess ou Cantona. Ici, vous prenez la place d'Afflelou ou d'un gestionnaire quelconque. Se retrouver à la tête d'un grand club français comme les Girondins ou le PSG est le rêve de beaucoup de fans. Ce jeu est pour vous, pour vous faire connaître toutes les sensations qu'amènent les victoires et les défaites. Chaque club important est représenté. Vous pouvez le diriger et enfin vider un joueur que vous trouvez trop nul. Le menu principal vous invite à configurer le jeu suivant vos goûts. Le jeu se joue jusqu'à huit joueurs, mais attention, sur un seul PC (ce n'est pas une version réseau). Il offre la possibilité de frauder, de vendre des produits dérivés et créer des établissements exploitant la renommée de votre équipe, comme les bars situés à proximité du stade. Tous les moyens sont bons pour amener de l'argent à votre club. Les bars et les buvettes sont certainement les plus rentables. Votre capital



Manager



de départ est à choisir. Bien entendu, vous pouvez emprunter à la banque ou capitaliser dans un plan d'épargne. Pensez à avoir toujours de l'argent sur votre compte, car les impôts tombent chaque mois. L'interface se présente sous forme d'icônes sur lesquelles il suffit de cliquer pour accéder aux pages d'écran. Celles-ci sont interactives. Elles vous proposent différents choix comme entraîner votre équipe, améliorer vos installations ou rencontrer des équipes adverses. Les matchs se déroulent en temps réel avec possibilité d'accélération. Vous pouvez intervenir à tout moment, comme tout bon entraîneur qui se respecte.

La bande sonore est une douce musique avec bruit de fond suivant les lieux où vous vous trouvez. Lors des rencontres, elle se transforme en tempête d'applaudissements ou de sifflements en fonction de l'évolution de vos joueurs sur le terrain. Le graphisme n'est pas très recherché, et vous ne pourrez pas voir la photo de vos joueurs préférés.

Sierra nous offre ici un bon produit, qui n'est certainement pas merveilleux mais bien réalisé. Il est facile d'utilisation et en même temps complet.

Kika

- Interface pratique et facile
- Côté financier très réaliste
- Simulation complète
- Pas de possibilité de changer l'angle de vue lors des matchs
- Pas d'interface configurable

TECH 58 DESIGN 62 INTER 71

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

WAGES OF WAR

QUAND LA GUERRE DEVIENT UN METIER

* Rien à F@#*
du coût !

Envoyez-moi
des renforts !

F@#*
the cost!!
Get ME
Backup!*



Recrutez vos mercenaires...



...achetez des armes, négociez des
informations capitales...



...dirigez vos hommes sur
le champ de bataille...



...et menez-les à la victoire,
vous êtes payé pour ça !

Disponible sur PC en Version
Originale avec Manuel en Français
puis sur Macintosh.



MAXi



NEW WORLD COMPUTING



Test



■ MACHINE MAC CD ROM

■ CONFIGURATION MINIMUM 68040 4 MO RAM. RECOMMANDEE : PPC 8 MO RAM

■ EDITEUR MICROFOLIE'S

■ DEVELOPPEUR CRYO FRANCE

■ NBRE DE JOUEUR 1

Commander Blood

EN DEUX MOTS

Un jeu amusant et déroutant, qui bénéficie d'un excellent scénario, mais au graphisme un peu dépassé.

Aventures - Tous joueurs - Mac CD Rom

Vous êtes le commander Blood et vous pilotez votre vaisseau, l'Arche, en direction du Big Bang, selon la volonté de Bob Morlock, créateur du navire, et cryogénisé à bord de ce dernier. Vous serez aidé de Honk, votre fidèle (mais bavard) ordinateur de bord. Au cours de votre voyage, vous allez rencontrer et dialoguer avec de nombreuses races toutes plus ou moins étranges. Les musiques sont agréables, mais le graphisme (en 320 x 200), même s'il reste original, a un peu vieilli. Heureusement le jeu est en VF intégrale, ce qui vous permettra d'apprécier pleinement l'humour des personnages qui croiseront votre route.

Tibérius.

YOU SEEK YOURTH THROUGH THE AGELESS POWER OF PLANTS? A NEW AND VIBRANT BODY ORGAN PERHAPS? A LITTLE PLASTIC SURGERY



- Le scénario
- L'humour
- En français
- La résolution

TECHN 75 DESIGN 60 INTER 70

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

Test



■ MARATHON INFINITY

■ CONFIG MNI 68040, CD 2X, 5 MO DE RAM, ÉCRAN 13" EN 256C. OPTIMISÉ POWERMAC

■ EDITEUR BUNGIE

■ DEVELOPPEUR BUNGIE ÉTATS-UNIS

TEXTES ET VOIX VO, 1 À 8 JOUEURS

Marathon Infinity

Doom-like - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS

Pas vraiment innovant, ce nouveau volet vaut surtout par la présence de Forge et Anvil, qui vous permettront de créer vos propres niveaux, et ainsi d'en avoir, euh, une infinité.

On ne présente plus Marathon. Premier Doom-like digne de ce nom sur Mac, Marathon Infinity a déchaîné les passions. Après Marathon et Marathon 2, voici... Marathon Infinity. Mais pourquoi ne pas l'avoir numéroté 3 ? Tout simplement parce qu'en plus d'une nouvelle version du jeu, Bungie a inclus Forge et Anvil, deux outils maison permettant de créer ses propres niveaux. Peu de nouveautés dans cette version, si ce n'est une ambiance sonore toujours plus impressionnante, quelques nouvelles textures, le KKV-7 10 mm SMG Flechette, seule arme efficace sous l'eau. Et lorsque vous serez venu à bout des 56 nouveaux niveaux (solo et réseau), vous pourrez utiliser vos propres créations. Ainsi grâce à Anvil vous pourrez définir les modèles physiques (aliens, effets, tirs, physiques et armes) ainsi que les formes (bitmaps, tables de couleur, images, séquences et sons). Forge, quand à lui, est l'éditeur de niveau proprement dit. Sa manipulation n'est pas des plus simples, car il y a de nombreux paramètres à régler ; mais la documentation comprend un tutorial qui vous guidera pas à pas. Et en complément du support papier, vous trouverez sept tutoriels en quicktime sur le CD.

Tibérius



- Moteur de jeu toujours aussi rapide
- Les éditeurs maison, Forge et Anvil
- La qualité de la documentation
- Peu d'innovations par rapport à Marathon 2.

TECHN 90 DESIGN 75 INTER 80

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

CYBERVISION

01 43 14 04 49

New : ACHETEZ, VENDEZ, ECHANGER
Vos CD ROM 30 à 80 % moins cher
 au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
 Métro : **BASTILLE** de 9 h à 19 h
Nous Rachetons tous vos CD Cash ou par Bon D'achat

Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19

CYBERVISION

SALLE DE VENTE DE CD ROMS - CATALOGUES



LES WARGAMES : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS, 100 REFERENCES VF et IMPORT



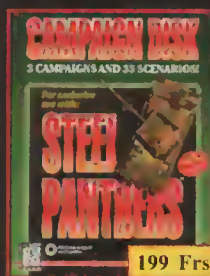
OVER THE REICH



STEEL PANTHERS 2



WAR WING



STEEL PANTHERS EXT



WATERLOO



AGES OF Rifles



CLOSE COMBAT

LES NEWS : DES PRIX DISCOUNT ET DES AVANTS PREMIERES



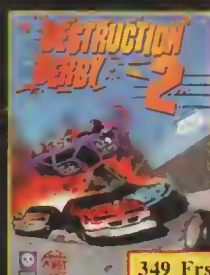
ALERTE ROUGE VF



SPYCRAFT VF



HEROES 2 Vo



DEST DERBY 2 VF



ZORK NEMESIS VF



TOMB RAIDER VF



WARCRAFT Extention

LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO



ADD COLLECTOR



Eye of Beholder Pack



DAGGERFALL Vo



DIABLO VF



LANDS OF LORE 2



MASTERPIECE



Ultima 7 Complete Serie

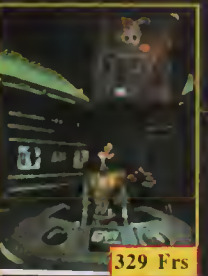
LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT



SCEAMER VF



PRIVATEER 2 VF



Master of Orion 2 VO



Archimedean VO

**3615 CYBERVISION : 24/24 H :
1000 Références Dispo**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition

10.000 clients satisfaits

**COMMANDEZ et
REGLEZ en CB au**

01 43 14 04 49



SEXTET : VF



Virtual Presence 2 :



Virtual Presence 3 :



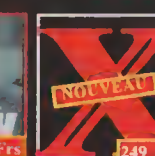
MASCARADE : VF



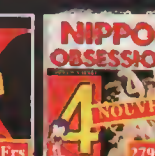
Parfum de Mathilde :



SHOCK : PC/MAC



TOTAL FANTASY 4



NIPPON Obsession 4



MANGHARD :



Private Magazine :

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets

NOM Prénom

Adresse

Code postal Ville

Je règle par : Chèque () Mandat () CB () Signature :

N° / / Date : / /

PRODUIT	PRIX
FRAIS DE PORT	30 Frs
<input type="checkbox"/> Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs	GRATUIT !!!
TOTAL	

Psygnosis nous fait un joli retour sur PC après des infidélités consolesques remarquées. On est bien content, et on s'en prend plein le capot.

Destruction Derby 2

Course de voitures - Tous joueurs - PC CD Rom



des arènes fermées où l'on tentera d'être le dernier survivant. Ces trois modes sont organisés en championnats, et vous devrez faire vos preuves pour monter en grade et décoller de votre division 4. Quel est l'intérêt de cette montée hiérarchique ? Chaque nouvelle division offre un nouveau circuit : une jolie carotte pour bien vous motiver. Ce sont donc 11 circuits différents (dont 4 arènes) qui composent les champs de bataille de Destruction Derby 2. Et l'expression "champ de bataille" n'est pas une exagération.



EN DEUX MOTS
Une suite qui change
suffisamment de
choses pour
redonner envie de
prendre la route
et de massacrer
des bagnoles.

Dans un jeu de voitures classique, on peste et on s'énerve quand on se trouve pris dans un accident. Ici, c'est le contraire : Destruction Derby 2, tout comme son prédécesseur, fait l'apologie de la tôle froissée, des moteurs en flammes et des carambolages.

Point de course de F1 proprette, foin des promenades automobiles du dimanche, voilà du Stock Car bien méchant avec des voitures qui ne demandent qu'à faire des tonneaux. Trois modes de jeux différents sont proposés dans Destruction Derby 2 : des courses où il faut tenter d'arriver premier, on en tout cas à la meilleure place possible ; d'autres où le but est de massacrer les autres voitures en lisse ; et enfin des bastons dans



Trois modes de jeux sont proposés : arriver premier, massacrer les autres et des bastons dans des arènes.



▲ Quand ça va vraiment mal, vous pouvez faire un petit arrêt au stand pour tenter de réparer un peu le déchet qui vous sert de véhicule. Vous n'avez que cinq secondes.



J'y rentre dans l'aile, y fait un tonneau, chui content

Tiens, l'autre me double, là, avec sa voiture toute neuve. Je le coince au virage suivant, je lui rentre dedans comme l'ordure que je suis, je le pousse gentiment sur le côté pour qu'il s'écrase bien l'aile gauche contre la rambarde de sécurité. Mes concurrents finiront le travail en provoquant un carambolage spectaculaire qui enverra tout le monde valser dans les airs.

Les circuits de Destruction Derby 2 sont drôlement réussis, mince ! Variés, jolis, bien dessinés, avec suffisamment d'endroits où se gauffer sans que ce soit l'enfer ; bref, du gameplay bien balancé. Surtout qu'il s'agit ici de vraie 3D, calculée en temps réel et tout, aussi bien pour les voitures que pour les circuits. Du coup, les gars de Reflections, l'équipe qui a développé le jeu pour Psygnosis, n'ont pas lésiné sur les tremplins en tous genres : les voitures volent en tous sens et s'écrasent joyeusement sur leurs adversaires. Remarquez, ces tremplins ne sont pas toujours nécessaires pour voler vers les cieux, un bon carambolage suffit. Et des carambolages, Destruction Derby 2 va vous en servir des tas. Ces derniers sont d'ailleurs beaucoup plus réussis que dans le premier volet : on ne reste pas bloqué, et les bouts de bagnoles volent en tous sens. Car les voitures de DD2 se détériorent au fur et à mesure des accrochages : c'est à qui perdra son coffre, son capot, etc. Les roues volent, les bouts de tôle aussi, le tout dans un concert de eriiiiitsehllh et de baaaaam. Avec étincelles, fumée et flammes pour rehausser le tout, s'il vous plaît. Et une bande-son pas moins métallique et tout aussi trash.

Une course de Destruction Derby 2 ressemble presque à un combat, ou plutôt à des combats. Il faut se battre pour passer entier, et c'est à qui arrivera le mieux à envoyer ses adversaires dans les décors.

On l'aurait souhaité plus agressif

Destruction Derby 2 est un très bon jeu, vraiment. On se marre bien à se rentrer dedans, les circuits sont intéressants, la bande-son est réussie. Graphiquement, si ce n'est pas un chef-d'œuvre, c'est bien foutu, même si l'on a vu plus beau jeu de bagnoles. Malheureusement l'action n'est pas aussi trépidante qu'on le souhaiterait, ce n'est pas assez rapide, pas assez violent. La frustration est plus grande encore quand on a joué à la version PlayStation, qui elle a tout ce qu'il faut.

Et puis, l'option huit joueurs en réseau qu'on nous avait pourtant promis au moment de la préversion, manque cruellement. À la place, on se retrouve avec un mode multi-joueur mais à tour de rôle. Dix joueurs humains contre dix joueurs pilotés par l'ordinateur, avec calcul des meilleurs temps et compagnie. Aucun intérêt, évidemment. L'option aurait été intéressante si l'équipe de Reflections s'était inspirée de l'option "voiture fantôme"

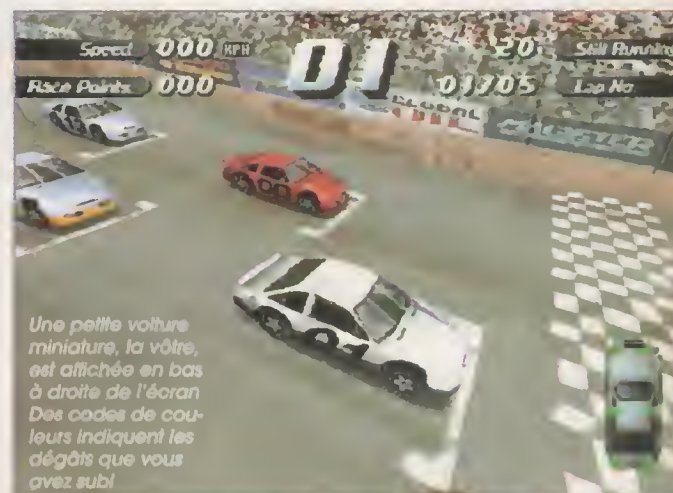


▲ C'est clair, à valser si haut, je vais m'écraser au sol comme une merde. Fallait s'y attendre

qui se trouvait dans Mario Kart sur Super Nintendo, ou qui sera intégrée à Pod sur PC. Là oui. Mais non.

Destruction Derby 2 est donc un très bon jeu, éclatant, qui passe pourtant à côté du chef-d'œuvre qu'on espérait.

Seb.



Une petite voiture miniature, la vôtre, est affichée en bas à droite de l'écran. Des codes de couleurs indiquent les dégâts que vous avez subi



On casse des bagnoles pleines de bagnoles.

La bande-son est méchante, à se hurler.

Les circuits sont très réussis.

Pas de possibilité de jouer en solo.

Méritaît d'être plus rapide et plus violent.

78 79 82

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



Graphisme époustouflant,
musique wagnérienne.
Ce second volume de
Dragon Lore promet de
devenir un classique de
légende.

Dragon Lore 2

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Dragon Lore 2 est la
digne suite du
premier jeu :
graphisme amélioré,
musique envolée
avec bruitages
réalistes. L'histoire a
trouvé un rythme et
une intensité qu'elle
n'avait pas
auparavant.

La suite de Dragon Lore prolonge l'épopée du jeune Weber. Son adoubement de chevalier dragon, durement gagné après son héroïque quête dans le jeu précédent, donne lieu à une cérémonie regroupant tout les grands chevaliers. Mais en l'interrompant, un puissant seigneur met en doute sa filiation et le somme de prouver sa valeur. Vous voilà obligé de repartir sur les routes de l'aventure. Graphisme, interface, musique, tout a été amélioré. L'histoire s'est étoffée pour devenir une véritable épopée.

Les dragons sont des
animaux de légende.

Chevalier dragon vous êtes, mais sans votre monture. Aussi le premier but du jeu est de retrouver le légendaire dragon de feu de votre père disparu peu avant sa mort. Ce n'est pas l'unique créature de légende que vous rencontrez. Les goblins que vous découvrez se montrent égaux à leur réputation :

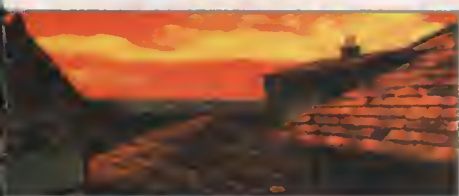


voleurs, trouillards et lâches, mais aussi bien renseignés. Il en existe de nombreuses autres qui vous aident ou vous tracent avec complaisance. Vous pouvez tout aussi bien essayer de les rouler ou les combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive. Il y a des bons et des méchants : un puissant sorcier vous soutient contre le seigneur qui met en doute votre parole. Tout au long de l'histoire, des quêtes secondaires vous sont proposées. Les récompenses qu'elles amènent vous permettent de progresser dans la quête principale. Vous avez besoin d'argent pour acheter nourriture, armes, armures et objets magiques. Avant votre départ, pensez à récupérer le plus d'objets possible : ils vous servent dans la suite de l'aventure.

◀ La tête à l'envers, le monde devient vite surprenant avec des rencontres du troisième type.



▲ La ville, de nuit. cache de dangereux voleurs : méfiance !



Gardien Enraciné.
Depuis mille ans je règne
car vieillir je ne déigne.
Le temps est tout pour moi

Le graphisme est
largement plus
évolué que dans le
premier volume.

Toujours plus
d'améliorations

L'interface devient plus pratique. Elle est accessible par un clic de souris qui vous mène à un écran proposant diverses actions : vous pouvez manger, boire, mais aussi dormir, sauvegarder ou chercher une ancienne sauvegarde. L'inventaire y est

également disponible. Le nombre d'objets que vous pouvez porter est limité suivant la capacité du sac que vous avez. Vous commencez avec un sac contenant dix objets. Dès le début, remplissez votre inventaire avec tout ce que vous trouvez dans la grotte, vous le vendrez plus tard.

Le graphisme est largement plus évolué que dans le premier volume de l'histoire. Il est toujours en 3D, mais beaucoup plus travaillé. J'ai été enchantée par les décors sublimes et la précision des traits. Notons toutefois un oubli malencontreux, qui empêche de l'admirer pleinement : on ne peut pas tourner sur soi-même à 360°.

Les déplacements sont limités et s'effectuent comme dans le précédent jeu, en précalculé. Lors des marches, votre vision s'adapte en oscillant suivant votre rythme. La possibilité de courir pour accélérer les passages entre deux endroits a été aussi introduite : pour cela, il faut taper sur la barre d'espace. Le curseur de la souris permet de se déplacer. Il apparaît sous forme de rose des vents. Les directions possibles s'illuminent et clignotent pour renseigner sur la direction que l'on prend. Ce système est peu maniable, car il oblige mille et une contorsions pour arriver enfin à l'endroit souhaité. Le curseur change suivant l'action que vous voulez effectuer : parler, combattre ou prendre. Une bouche, une main ou un carré apparaît alors. La main vous permet aussi de visualiser les alentours en décrivant dans une case



▲ Votre monture paraît peu rassurée, mais le palefrenier saura l'amadouer.





Mon rêve le plus cher vient enfin de se réaliser... je vol

La musique nous emporte sur des envolées lyriques impressionnantes.



▲ Sympo, ils m'ont laissé le gigot.



▲ À Droconnla o lieu le tournoi où vous devez défaire votre ennemi.



ce qui peut être pris. Il existe également des cartes, qui détaillent les endroits que vous traversez. Elles sont très réalistes. Vous devinez le lieu où vous êtes en fonction des marques qui existent dans le paysage : pierre runique, cascade ou château. Cette pratique nuit un peu à la jouabilité du jeu. Il sera dur, pour ceux qui n'ont pas le sens de l'observation, de s'y retrouver.

Une atmosphère d'épopée héroïque

Parlons maintenant de la musique : elle est particulièrement réussie. Elle soutient de manière éclatante chaque atmosphère développée dans les endroits visités. Les bruitages sont eux aussi excellents et très réalistes. Les deux forment un ensemble complet qui vous immerge dans l'ambiance. Peur, terreur, joie et amour : ces sentiments sont richement évoqués par la bande sonore. Elle joue toutes les gammes que possèdent les grands romans épiques. L'histoire se compose de plusieurs épreuves qu'il faut réussir pour progresser. Une des principales est le tournoi, auquel il vous faudra participer ; vous devrez vaincre pour être reconnu par vos pairs. Mais le jeu introduit aussi quêtes et autres combats. Cependant, se battre n'est pas obligatoire. Dans la plupart des cas, la ruse est conseillée pour les éviter. Une fois le combat engagé, vous ne pouvez pas y échapper. Impossible de bouger, avancer, reculer pour feinter, seules vos armes se meuvent. Bouclier et hache - l'arme la plus puissante - sont recommandés pour éliminer vos ennemis.

Cette aventure est un très beau conte car elle sait émerveiller par sa beauté et intéresser par son intrigue. Elle reprend le jeu de rôles initial en raison des diverses quêtes qu'elle vous propose. Ce n'est pas une simple suite s'inspirant du premier jeu. Bien que complémentaire, elle ouvre sur de nouveaux horizons totalement originaux. À quand le dernier tome de cette saga pour faire une trilogie d'exception ?

Kika

- Le graphisme splendide
- La musique grandiose
- Les bruitages réalistes
- Les déplacements du personnage

78 86 83

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

ATTENTION ! JEUX MORTELS...

JAGGED
ALLIANCE

DEADLY
GAMES



PLUS DE FACONS DE JOUER

Jouez la nouvelle campagne solo ou utilisez le CD de second joueur gratuit pour jouer par modem, réseau ou par le port série, avec de nouvelles missions, des douzaines de scénarios et de campagnes et plus de 20 types de missions différentes.

PLUS DE PUISSANCE

L'éditeur de scénario incorpore vous permet d'obtenir une jouabilité infinie. Créez vos propres cartes pièges et ennemis. Utilisez l'éditeur de campagne pour créer vos propres Deadly Games.

PLUS DE MERCENAIRES

Faites votre choix parmi 70 mercenaires différents.

PLUS D'ARMES

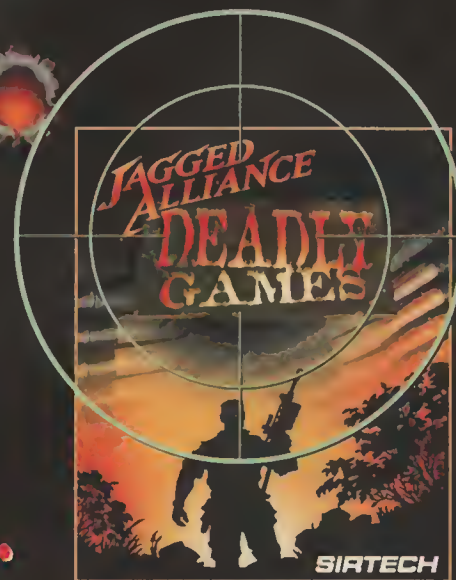
De nouveaux jouets de guerre dont des mortiers, des lance-grenades, des objets pièges et bien d'autres encore !

PLUS DE DIALOGUES QUE JAMAIS

Plus de 6000 lignes de dialogues digitalisés !

MUTILEZ VOUS A PLUSIEURS
INSULTEZ VOS AMIS
PARTEZ À LA CONQUÊTE DE NOUVEAUX MONDES
FAITES VOS PROPRES DEADLY GAMES

MERCENAIRES,
A VOS ARMES...



UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 MONTREUIL SOUS BOIS CEDEX
www.ubisoft.fr

Test

M.A.X. est beau mais M.A.X. est avant tout un cérébral car son intelligence artificielle est exemplaire. Attention, passionnés de wargame particulièrement fouillés M.A.X. est fait pour vous.

M.A.X.

Wargame - Hard Core Gamers* - PC CD Rom



EN DEUX MOTS

Nous sommes ici très loin de la flopée de clones de Warcraft et Command & Conquer qui n'arrêtent pas de sortir : M.A.X. est avant tout un wargame d'une profondeur et d'une complexité rares. Son interface, très réussie, arrive tout de même à le rendre digeste, ludique et passionnant.





Point crucial : M.A.X. n'est pas un clone de Command & Conquer ou de Warcraft.



▲ Huit clans sont proposés. Chacun présente des avantages différents : unités aériennes, maritimes ou terrestres plus puissantes, spécialisation dans les missiles, plus de puissance en défense, etc.

L'air sert à rendre plus performantes vos unités. Tout est évidemment paramétrable, et vous pourrez choisir les caractéristiques que vous désirez améliorer : tir, armure, points de vie, portée des scanners, nombre de tir par tour, etc ▼.

En acceptant cette promotion, je pensais obtenir tout ce dont je rêvais depuis que je galère dans l'armée : les filles, bouffer au Mess des officiers, fumer des cigares vénusiens, avoir un bel uniforme et tout le pouvoir qui va avec. C'est comme ça que j'ai été promu M.A.X. Commander. Chui devenu chef, quoi. C'qu'on m'avait pas dit, c'est qu'il fallait passer par une petite formalité, disons... d'ordre chirurgicale avant d'être promu. Ils m'ont épluché la boîte cranière comme une orange ; de moi, il ne reste plus qu'une cervelle molle qui flotte dans une solution nourricière. Super ! Pour les filles, la super-bouffe, les cigares vénusiens et le bel uniforme, avouons que c'est un plan pourri. Par contre, le pouvoir, y a pas à dire, c'est le pied. On m'envoie dans les coins les plus dangereux de la galaxie, et j'me retrouve avec toute la planète sur les bras. Il me faut terrafor-



▲ Très vite, il vous sera nécessaire d'afficher en permanence la grille de la carte, ainsi que la portée des scanners et des armes de l'unité sélectionnée. Petit reproche : pourquoi ne pas avoir divisé la carte en hexagones plutôt qu'en carrés ?

mer, exploiter, coloniser et surtout me battre. Partout sur cette même planète, d'autres M.A.X. Commanders appartenant à des clans ennemis transforment leur bout de terre en Fort Knox. Je fais de même dans mon petit coin. Et puis très vite, la planète vient à devenir trop petite, alors tout brûle, c'est la guerre. Remarquez, chui pas le plus à plaindre. Moi je reste tranquille dans ma p'tite cuve, bien planqué comme le secret des Pim's, et j'envoie mes fantassins à la boucherie sitôt décryogénisés, mes chars tout frais sortis de l'usine, mes bombardiers chargés de mort, mes espions, tout le cirque quoi. Et puis là, la victoire appartient au plus rusé, donc rarement à moi.

Attention ! jeu intelligent

Je ne m'attarderai pas ici sur le fonctionnement précis de chaque troupe, bâtiment, sur les tactiques et le toutim ; vous l'aurez remarqué, on y a consacré un livret de seize page que vous trouverez dans ce numéro (bien que 200 pages seraient à peine suffisantes pour par-



Test

M.A.X.



▲ L'interface est magnifique : pour exemple, voici ce zoom, parfaitement fluide (une cinquantaine de niveaux intermédiaires) qui part de la carte globale jusqu'au gros plan d'un groupe d'unités



faitement vous éclairer sur ce jeu d'une profondeur insondable). Non, le plus important est déjà de clarifier les choses sur un point crucial : M.A.X. n'est pas un clone de Command & Conquer ou Warcraft. Contrairement aux apparences, ça n'est pas un jeu de stratégie en temps réel. Non, M.A.X. est un vrai wargame ! Son concepteur, Ali Atabek à qui nous devons Siège - un wargame exemplaire qui date de l'époque des processeur 286 - a trouvé une idée lumineuse qui permet de jouer à un wargame au tour par tour, mais simultanément en réseau ! Son idée est lumineuse, mais accrochez-vous au pinceau, elle n'est pas simple à expliquer.

Un wargame/blitz en simultané

Il est possible de disputer une partie à quatre en réseau. Voici comment ça se passe : première phase du jeu, tous les joueurs bougent leurs unités en même temps. Mais chaque unité a une mobilité définie qui détermine le nombre de cases qu'elle pourra parcourir en un tour. Attention, il faudra souvent choisir entre se déplacer et tirer, car cette dernière action dépense également des points de mouvement. L'idéal étant de se déplacer en deux vagues ; la première, immobile, couvrant de ses tirs la seconde qui se déplace. Bon, vous suivez ? On continue. Donc tout le monde bouge en même temps ses pions, gère ses stocks, ses mines, ravitaille ses unités en munitions, construit de nouveaux bâtiments, etc. Mais toutes ces opérations doivent être effectuées en temps limité (normalement 180 secondes, mais c'est paramétrable). Détail vicieux, si un petit malin termine ses ordres avant que le chrono n'arrive à zéro, il peut appuyer sur le bouton "Fin de tour" : la première phase prend alors fin pour tous les joueurs. Si personne n'appuie sur le bouton "Fin de tour", la première phase se termine quand le chrono arrive à zéro. Une seconde phase commence alors, beaucoup plus courte (30 secondes normalement, mais là encore c'est aux joueurs de se mettre d'accord en début de partie). Cette seconde et dernière phase du tour permet aux lambins de précipitamment passer les ordres qu'ils n'ont pas encore eu le temps de donner. Cette dernière

phase ne peut être interrompue et quand le timer arrive enfin à zéro, un nouveau tour peut commencer.

Oui, c'est compliqué

Disons en résumé que M.A.X. en réseau est une sorte de partie d'échecs (jusqu'à quatre joueurs) en blitz (temps limité), où tout le monde bouge ses pièces en même temps. Et le miracle, c'est que ça ne cafouille pas. Bon, voilà pour le réseau. Ajoutons que si vous n'arrivez pas à vous faire à ce nouveau système de jeu (ce serait dommage), il est aussi possible de jouer au tour par tour comme dans un wargame normal. En solo, c'est exactement la même chose (l'ordinateur jouant de un à trois autres adversaires), à deux différences près. La première, c'est que l'ordinateur n'a pas le droit de mettre volontairement fin au tour, tandis que vous, vous le pouvez. La seconde, c'est que comme dans Command & Conquer, Warcraft ou Alerte Rouge, le jeu solo est scénarisé. Il y a tout d'abord quinze scénarios didactiques qu'il est indispensable de finir pour maîtriser (grossièrement) tous les paramètres du jeu. Viennent ensuite les vingt-quatre missions indépendantes. L'avantage, c'est que si vous bloquez sur l'une d'elles, vous pouvez toujours passer à la suivante. Mais gare, ces missions sont classées par ordre croissant de difficulté et de complexité. Et puis il y a la campagne. Et là, c'est une autre paire de manches. Elle est d'une incroyable difficulté. Ne l'attaquez pas avant d'avoir achevé toutes les autres missions, sinon c'est terriblement décourageant. Dans le livret consacré à M.A.X., vous trouverez une aide de jeu pour les neuf premières missions de la campagne... de quoi vous tenir en haleine quelques très longs mois. Et si par miracle, vous arrivez à



▲ Voici la liste de toutes les caractéristiques d'une unité combattante : puissance d'attaque, nombre de tirs, portée, munitions, armure, points de vie, portée du radar, points de déplacement, et coût de production.



On peut sauvegarder jusqu'à cent parties. Ce n'est pas du luxe. Certains scénarios sont tellement complexes, que je vous conseille de sauvegarder avant chaque fin de tour.



À la fin de toutes ces missions, il restera toujours la possibilité de paramétrer vos propres parties, en duel contre l'ordinateur.

Jeu génial ou jeu pour génie ?

TIPS TECHNIQUE

La bêta-version que j'ai testée demandait plus de 300 Mo en installation complète. Donc, oui, vous avez bien fait d'acheter un nouveau disque d'1 giga.

TIPS JEU

Repartez-vous au livret de 16 pages entièrement consacré à M.A.X., et qui est joint à ce numéro de Jay.

Outre le système très original, ce qui m'a le plus impressionné dans M.A.X. c'est la puissance de l'intelligence artificielle. Contre l'ordinateur, j'ai pris raclée sur raclée. Une belle leçon d'humilité. Et pour vraiment apprécier le jeu, il ne faut pas hésiter à baisser le niveau de son IA ; c'est exactement le même principe que pour les programmes d'échecs : aujourd'hui, ils sont tellement balèzes qu'il n'y a aucune honte à jouer en niveau novice.



◀ Cette unité, l'infiltrateur, est totalement à part. C'est un peu l'équivalent des ingénieurs dans Command & Conquer. Une fois par tour, elle peut tenter de neutraliser, et même de voler une unité à l'ennemi. Les chances de réussir dépendent de la valeur de l'unité. L'infiltrateur est indétectable, sauf s'il vient de rater son piratage.



En réseau, M.A.X. est l'équivalent d'une partie d'échecs en blitz où tout le monde bouge ses pièces en même temps.



▲ Air, terre, mer, les trois éléments doivent être gérés, chacun présentant ses avantages et inconvénients. Par exemple, les avions de chasse et bombardiers sont terriblement rapides, mais facilement balayés par un barrage de DCA.

Les concepteurs de M.A.X. ont pris deux gros risques dans le but manifeste de pleinement satisfaire les "hard core gamers" : celui de faire un jeu trop compliqué et trop difficile. La complexité du jeu n'est en fait pas un véritable problème : l'interface est tellement bien fichue, avec une aide en ligne, des troupes bien distinctes, une cinquantaine de niveaux de zoom, des abréviations clavier à la pelle... qu'on arrive assez vite à s'y retrouver. Quant à la difficulté de M.A.X., disons que c'est une grande qualité, qui lui assurera une durée de vie quasi illimitée... et un noyau de fans purs et durs. Mais elle rend le jeu presque inaccessible à la majorité des joueurs : pour exemple, disons qu'il y a autant de différence entre Command & Conquer et M.A.X. qu'entre le Monopoly et les échecs. Alors voilà, vous êtes prévenus, M.A.X. est un jeu magnifique, mais M.A.X. est un wargame complexe.

Monsieur Pomme de Terre

* "Hard Core Gamers" désigne les fans purs et durs qui terminent tous les jeux en deux nuits, et qui du coup ratent leurs études et finissent balayés ou testeurs chez Joystick.

- Une IA à la profondeur de réflexion d'un programme d'échecs
- Une durée de vie illimitée
- La réalisation tant attendue de Battle Isles
- Malheureusement hors de portée des non-initiés

88	79	83
		En solo
		En réseau
		85

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



Après avoir vaincu l'empire dans dans X-Wing, et les traîtres de la Fédération dans Wing Commander IV, vous allez maintenant pouvoir vous attaquer aux ennemis de la FedNet...

Starfighter

Arcade-simulation - Tous joueurs - Mac CD Rom

EN DEUX MOTS

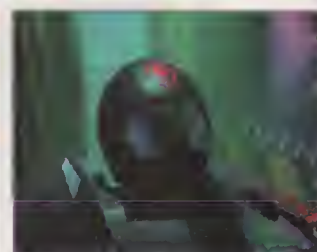
On n'attendait pas vraiment ce jeu de combats spatiaux. C'est donc une bonne surprise de cette fin d'année. Les 60 missions proposées vous feront passer quelques bonnes heures devant votre micro.



▲ Choisissez une des missions de la ligne. Les boules colorées représentent celles déjà effectuées. Vous devez terminer la ligne avant de passer à la suivante.

L'action se passe en 3037. La FedNet a pris le pouvoir et a décidé de mettre un terme à de trop nombreuses années de guerre et de corruption. Vous avez été réquisitionné pour aider cette fédération à éliminer les derniers rebelles qui se trouvent au fin fond du système. Pilotant le puissant Predator Mark-IV, équipé des toutes dernières armes de la FedNet, vous allez ainsi combattre dans les airs et sur quelques planètes.

Le film d'introduction vous explique tout ça en long, en large et en français (le jeu est en VF intégrale). Soixante missions, réparties en 4 groupes de 15, vont vous être proposées. Les premiers niveaux vont vous permettre de vous entraîner à manipuler le vaisseau. Si le jeu se joue au clavier, un joystick est vivement recommandé. Lorsque vous détruisez une cible, des cristaux de couleurs s'en dégagent. En les collectant dans un certain ordre, ils vous donneront des équipements supplémentaires. Ainsi le fait de ramasser deux cristaux bleus vous ajoutera 10 missiles Air-Sol. Détruisez tout ce que vous pouvez, même les arbres cachent parfois ces cristaux. Au début, c'est à vous de découvrir les combinaisons. Et si certaines sont bénéfiques, d'autres abîmeront votre vaisseau ! En fin de mission, un résumé de votre récolte vous permettra de savoir ce que vous avez ramassé et ce que ça vous a apporté. Une autre méthode pour améliorer votre vaisseau consiste à ramasser les équipements parachutés par la FedNet.



3000



Chaque mission vous est expliquée en détail. Une fois sur le champ de bataille, vous avez accès à la carte tactique indiquant votre position, celle des alliés et celle de l'ennemi, dont l'élimination constitue en général le but de la mission. À partir de cette carte, vous pouvez également localiser les parachutages et accéder au panneau d'indication de l'état de votre vaisseau. Ensuite, vous n'avez plus qu'à détruire tout ce qui se trouve dans votre ligne de mire. Le graphisme polygonal permet d'avoir des formes assez variées et détaillées. Grâce à votre armement, vous pourrez même remodeler le terrain (terraformation). Vous disposez de deux caméras et de plusieurs vues (arrière, armement, alliés, ennemis, etc.). Le vaisseau possède une bonne maniabilité, surtout si vous utilisez un joystick. Le jeu propose trois tailles d'écran : 640x480, 640x480 une ligne sur deux, et 320x200. Si ce dernier mode est assez inutilisable (image réduite), les deux autres vous permettront d'utiliser le jeu sur n'importe quel PowerMac. À noter que sur un PPC601/66 en mode 640x480, le jeu est très fluide (hormis lors des grosses explosions où de nombreux objets bougent à l'écran). La musique, au format CD Audio, est plutôt habituelle pour un jeu... de console ! Puisque Starfighter est un jeu adapté de la 3DO.

Tibérius

- Bonne fluidité et bonne maniabilité au joystick
- Missions progressives
- Passage en milliers de couleurs pour les vidéos
- Quelques vidéos saccadées, la musique est vite pénible

TECHN 88 DESIGN 80 INTERET 85

◀ Petite attaque au ras du sol.

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

ils reviennent

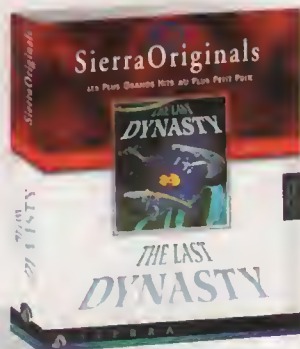
vous n'en reviendrez pas...

ENCORE DU NOUVEAU DANS LA COLLECTION SIERRAORIGINALS :
6 HITS SIERRA RÉÉDITÉS À MOINS DE 100 F.

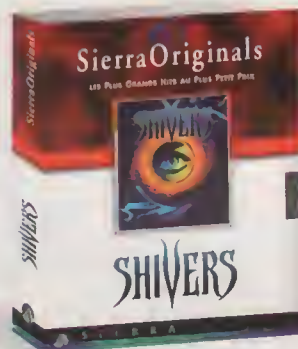
Leisure Suit Larry 6 - 99 FF.*



The Last Dynasty - 99 FF.*



Shivers - 99 FF.*



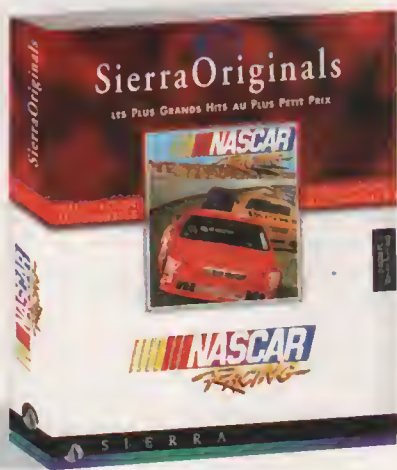
Space Quest 6 - 99 FF.*



**OFFRE
EXCEPTIONNELLE
DE LANCEMENT**

Nascar® Racing
99 FF.* **59 FF.****

Une superbe simulation
de course automobile
déjà vendue à plus
de 800.000 exemplaires !



**UNE FABULEUSE
AVENTURE
FANTASTIQUE**

King's Quest 7
99 FF.*

Plus de 3 millions
d'exemplaires déjà vendus
à travers le monde.



SierraOriginals

La collection des plus grands best-sellers sur CD-Rom réédités à moins de 100 francs.

Avec déjà plus de 20 titres (aventure, stratégie, action...), les SierraOriginals vous transportent au cœur de mondes virtuels fascinants, avec l'assurance de longues heures de jeu à un prix record !

RECEVEZ GRATUITEMENT LE CATALOGUE SIERRAORIGINALS

Coupon à compléter et à retourner, sous pli affranchi ou tarif en vigueur à : SIERRA - 25, rue Jeanne Broconnier - Immeuble "Le Newton" - 92366 Meudon-Lo-Forêt Cedex.

☐ OUI, je souhaite recevoir gratuitement le Catalogue SierraOriginals

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

En application de la Loi Informatique et Liberté du 6/01/78 vous disposez d'un droit de rectification des informations vous concernant. Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés affiliées de Coktel/Sierra.

SierraOriginals

LES PLUS GRANDS HITS AU PLUS PETIT PRIX



Bethesda revient à la charge avec sa licence Terminator. SkyNET succède donc à Future Shock. Au programme : de nouvelles missions et surtout un mode multi-joueur.

SkyNET

Shoot Simulateur - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Si vous n'avez pas joué à Future Shock et que vous êtes un fan de shoot, jetez un coup d'œil à SkyNET. L'interface et l'ambiance méritent le détour. Sinon, le mode réseau n'est pas mal du tout.

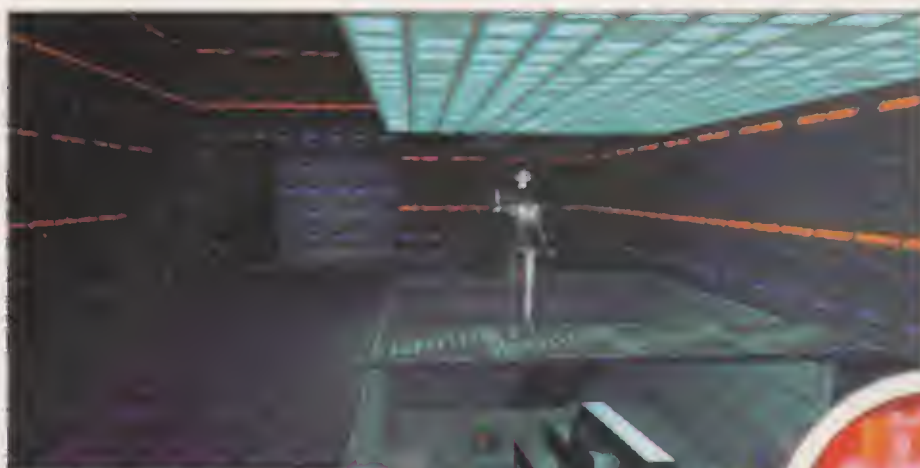
Ça fait déjà quelques années que Bethesda Softworks, des développeurs californiens, nous sortent des jeux autour de l'univers de Terminator. Remarquez, ils ont la licence. En plus ça a du leur coûter bonbon. Alors ils exploitent leur filon, rien de plus normal. Future shock (testé dans Joy N° 68) nous avait bien plu. Une super ambiance, une interface originale bien relayée par l'action. Bref, un bon produit. On ne peut pas dire que la suite, Sky NET, soit aussi innovante. Le moteur 3D reste le même. D'autres softs sont sortis entre temps (Quake est beaucoup plus beau). Malgré tout, je me suis encore fait prendre au piège. Dans ce monde apocalyptique j'ai couru ventre à terre pour échapper aux monstrueuses machines de l'ordinateur fou SkyNET. J'ai rampé pour éviter les raptors. Je me suis terré le coeur battant dans des immeubles en ruines en comptant mes dernières rations de survie. J'ai flippé grave mais fallait bien que je m'en sorte pour vous pondre cet article.



L'autre interface

N'écoutez pas, vous flipperez vous aussi. Non pas que vous soyez émotif, mais le temps de prendre en main les contrôles, vous allez vous payer quelques frayeurs. C'est pourtant la meilleure interface de tous les jeux à la Doom. L'utilisation de la souris permet de tourner la tête en tous sens. Les deux boutons sont mis à contribution pour tirer et lancer des grenades. Au bout de quelques minutes, on jongle avec les commandes, on saute, on

◀ Ouhlo ! vous avez appuyé sur un petit bouton, et tout à coup un missile nucléaire s'apprête à décoller. Vous allez encore vous foire engueuler !



▲ Il y a plusieurs toiles de rabats bipèdes "roptor". Vailà le modèle XL. Heureusement avec 17 armes (dont des missiles à tête chercheuse), vous aurez de la conversation.



TIPS JEU:

Dans la mission 3, il faut sauter sur le toit de la Cybberdine à partir du toit de l'immeuble où vous récupérez le lance-grenades (passer sur la petite poutelle).

escalade, on se faufile dans le moindre recoin. On a même du mal à se remettre sur Quake ou Duke. Cette interface à 6 degrés de liberté n'est pas là pour faire joli. Les décors de SkyNET étant principalement en extérieurs, vous allez vous faire canarder de toutes parts. Les hovercrafts patrouillent dans le ciel en lâchant des grappes de grenades anti-personnelles. De petits droïdes sournois surgissent de derrière les murs pour vous éclater à la tronche et



▲ Y a pas à dire, les terminators ont vraiment une très sale gueule !

Bethesda a exploité à fond l'univers.

Nom d'un Schwarzy en chrome !

C'est plutôt réussi.



sucer vos maigres points de vie. C'est sûr, on est bien content de disposer d'une pareille liberté de mouvement. C'est sûr aussi, on avait déjà tout ça dans Future Shock. Seulement aujourd'hui, les PC sont plus puissants qu'il y a un an. Ce qui veut dire qu'on peut enfin exploiter la résolution en 640x480 qui est réellement magnifique. En VGA c'est bien simple, tout le monde se moque de moi. "Beuh ! il est pas très beau ton jeu, c'est quoi ?" Tandis qu'en S-VGA : "Ouah ! c'est super fin ce truc, ça tourne sur quelle machine ?". Effectivement, il faudra disposer d'une configuration relativement musclée (un très bon Pentium 133 ou un mauvais P150) pour bénéficier d'une fluidité en S-VGA équivalente au VGA. En contrepartie, le XnGine™ se débrouille pas si mal sur un DX2 en VGA. Étrangement, le jeu en S-VGA est plus facile. Le graphisme est si précis, que l'on peut s'amuser à dégommer les ennemis de très très loin (on va pas s'en priver, vu qu'ils nous refilent un fusil de tireur d'élite avec zoom et visée infrarouge). Bizarrement aussi, on se retrouve à la limite du champ de vision offert par le programme. À pareille distance, les terminators ont du mal à vous repérer. Avec l'habitude, on peut s'offrir quelques parties de tir au pigeon. C'est de bonne guerre, vu comme on a flippé au début.



▲ Génial : le traceur de mouvement. Particulièrement utile en mode multi-joueurs.



Une ambiance toujours aussi réussie

SkyNET propose une dizaine de nouvelles missions pour un seul joueur. Avant l'action, c'est le gros coup de blues dans le QG des derniers survivants humains. Le briefing en vidéo est un peu moche, mais c'est sans importance. On vous donne l'objectif à atteindre, et zou ! c'est parti pour les réjouissances. Les premières missions donnent le ton de cette suite. Bethesda a essayé d'exploiter à fond son univers ; et nom d'un Schwarzy en chrome ! c'est plutôt réussi. Vous êtes largué en plein secteur craignos. Pour passer la porte de l'usine de robots, vous vous planquerez dans un transport de containers. Dans la mission suivante, vous serez carrément aux commandes d'une jeep avec missiles et laser lourd monté sur tourelle. Je dois avouer que la puissance de feu de la jeep est plutôt jubilatoire. On prend sa revanche après s'être fait malmené. En plus de la jeep, il y aura une sorte d'hélico à piloter. Le fait d'alterner les véhicules entre les missions est très bien vu. On doit se réhabituer aux commandes, et ça évite de tomber dans la monotonie. Règle n° 1 : il ne faut pas hésiter à recommencer une mission depuis le début, une fois que l'on a repéré la géographie des lieux et l'emplacement des armes. C'est que les munitions et les médicaments sont distribués au compte-gouttes. Il s'agit de ne pas en perdre inutilement. Règle n° 2 : il faut savoir se servir du terrain à son avantage. Les décors sont truffés de caches pour faire le point, de postes d'observation en haut des immeubles où vous pourrez jouer les snipers. Dans la plupart des niveaux, il y a des parcours à découvrir pour récupérer des bonus, monter sur les toits de certains bâtiments clés... Bethesda fait aussi un petit clin d'œil à Duke avec un passage dans une boîte de nuit et un sous-marin. Enfin, vous verrez bien !

La carte en 3D est très jolie, mais totalement inutilisable.

peut utiliser la jeep et l'hovercraft. Oui, les 17 armes du jeu seront disponibles. Oui, j'ai ridiculisé la jeune Wanda à SkyNET. Non, je ne suis pas un gros frimeur surpuissant. Bref, SkyNET n'aura pas l'air trop ridicule face à la concurrence. Le design des persos est un bonheur. Il faut préciser que le moteur de skyNET utilise la 3D articulée pour représenter les décors et AUSSI les ennemis et les véhicules. C'est mignon tout plein, ces gros musculeux. On pourra même incarner un terminator tout pourri modèle T800 et différents modèles de meufs (quoique, je suis pas sûr qu'on parle de "modèles" pour les meufs). Il y a une tripotée conséquente de paramètres pour vous tailler une baston sur mesure : armes, recharges, objectif à atteindre... Et pis aussi un traceur de mouvements qui permet de repérer les meufs, euh ! je veux dire les ennemis à distance. Un gros regret : il n'y a pas de T1000 qui se morphe dans les décors. Peut-être pour l'épisode suivant.

lansolô

Et v'la le mode réseau

Comme Dark Forces (qui lui était en certains points similaire), Future Shock n'intégrait pas d'option de jeu multi-joueur. Cette grave lacune a été corrigée dans skyNET. Et avec brio encore. Vous allez pouvoir compter SkyNET dans la liste de vos jeux préférés pour jouer à "bute-le-voisin-d'en-face". En plus, vous allez vous venger de ces crétins qui vous mettaient la pâtée à Duke ou à Quake... le temps qu'ils maîtrisent l'interface. Il y a 10 niveaux spécialement prévus pour la baston en réseau. Oui, on

- ❑ L'interface à la souris
- ❑ Le graphisme en S-VGA
- ❑ Le jeu en réseau
- ❑ À part le réseau, c'est Future shock avec de nouvelles missions
- ❑ La carte 3D ne sert à rien

TECHN 82 80 84

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

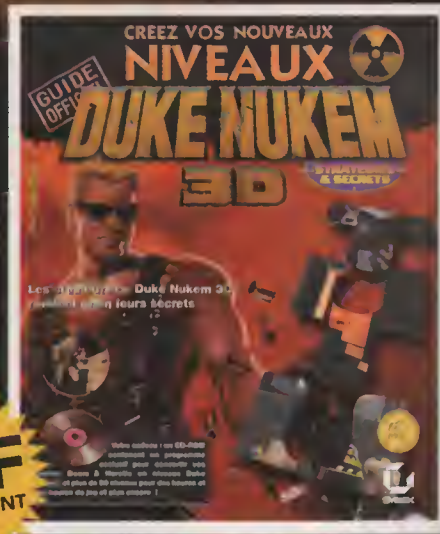
▲ Le background de Terminator est calqué sur les films. L'ambiance est au rendez-vous, et on pourro se botter sur les collines d'Hollywood.



▲ On pourro conduire une jeep à tourelle et un Hovercraft : un plus par rapport aux autres shoots en vue subjective.

CES LIVRES SONT...

...TA DERNIERE CHANCE !



CREEZ VOS NOUVEAUX NIVEAUX avec DUKE NUKEM 3D

L'aventure continue...

Si tu as terrassé le dernier alien, pas de panique, tout n'est pas fini : grâce à ce livre, tu peux créer tes propres niveaux et écrire toi-même la suite de l'histoire, en utilisant les outils proposés par 3D Realms. Tous les secrets de la téléportation, des passages secrets, des miroirs et des effets spéciaux architecturaux et bien d'autres choses encore... ! GRATUIT : un CD-ROM avec plein de niveaux prêts à l'emploi, des versions shareware de jeux et en exclusivité un programme pour convertir tes niveaux préférés de Doom et Heretic en niveaux Duke Nukem 3D !

330 pages - réf. 2273 - 98 F
CD-ROM inclus

DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS

Indispensable ! Ton guide de survie dans l'univers impitoyable de Duke Nukem 3D !

Toutes les missions, les armes, les commandes et les cartes, les meilleurs parcours et techniques d'assaut, les ennemis, bref tous les secrets des 28 niveaux ainsi que les meilleurs sites on line des accros de DN 3D. GRATUIT : un CD-ROM avec le premier épisode complet L.A. Meldown, des parcours-éclairs, des plans couleurs et des dizaines de versions jouables d'autres jeux !

300 pages - réf. 2201 - 98 F
CD-ROM inclus



En vente chez ton libraire habituel

B O N D E C O M M A N D E

à renvoyer à SYBEX - 1, villa Coeur-de-Vey - 75685 Paris Cedex 14 - Fax : 01 45 41 53 06 - Tel. : 01 44 12 61 30, accompagné de votre règlement.

OUI, adressez-moi

☐ DUKE NUKEM 3D STRATEGIES ET SECRETS

☐ NOUVEAUX NIVEAUX AVEC DUKE NUKEM 3D

+29 F (frais de port et d'emballage) TVA 5,5 % incluse. Je recevrai une facture acquittée dans mon colis.

Je joins mon règlement de F par :

☐ chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)

☐ Carte Bleue n° / / / / / / / / / / / / / / / /

Expire fin / / / /

Date :

Signature :

NOM :

PRÉNOM :

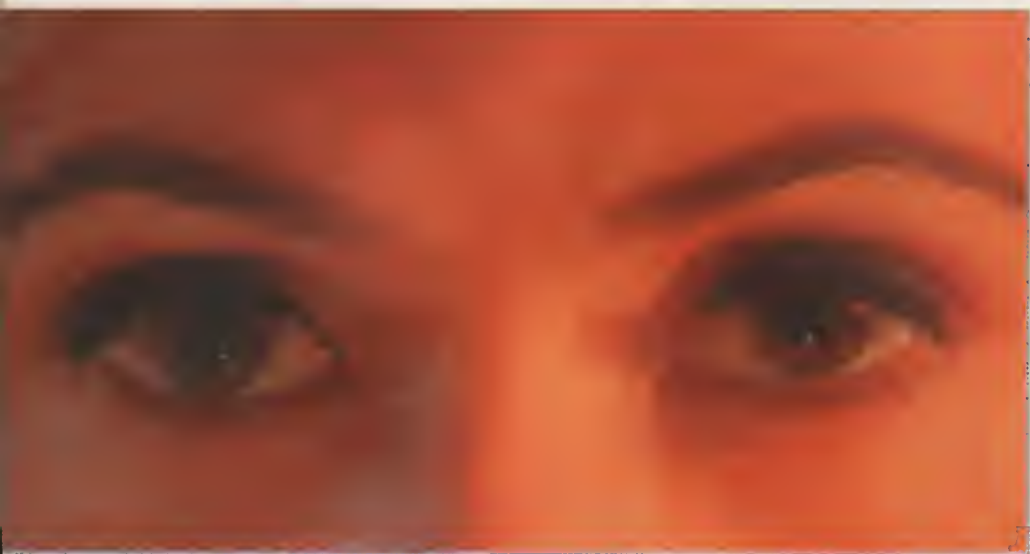
ADRESSE :

CODE POSTAL : / / / / / VILLE :

Envoyez-moi vos nouveaux CATALOGUES (livres et logiciels) gratuits



Test



Détective mal rasé,
fumeur, picoleur,
cherche bonne intrigue
policière pour le sauver
de la clochardisation.



Une poupée pleine aux as

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
L'ambiance jazz des
vieux films policiers
avec femmes fatales
et grosses brutes est
recréée avec
bonheur. C'est une
intrigue policière qui
vous fera passer de
bons moments
jusqu'à la fin des 2 CD
qui la composent.

Les romans de série noire mettent toujours en avant le détective paumé, attendrissant malgré son ivrognerie, à qui l'avenir sourit autant qu'à un premier ministre impopulaire. Le privé de cette aventure policière ne déroge pas à la règle. Anti-héros typique des années 40, traumatisé par la mort de son amie tuée d'une balle devant ses yeux, il vit dans le passé. Ajoutez à cela une embrouille avec la police, et les nuages s'amoncellent. L'alcool est un refuge qui lui permet d'oublier le regard de ses prudes concitoyens et la menace d'expulsion de son propriétaire. Comme il n'a plus d'apart., il vit dans son bureau et est au bout du rouleau.

L'Orégon, vous connaissez ? C'est de là que va venir sa jeune cliente. Fraîchement débarquée, elle s'adresse à la première agence de détective qu'elle trouve sur sa route. L'affaire ne paraît pas compliquée : son frère lui écrivait tous les mois et lui envoyait un peu d'argent. Or, depuis plus d'un mois, il ne donne plus aucune nouvelle. Sa dernière lettre le dit amoureux.

Vous avez demandé
la police, ne quittez pas.

Il est temps de remettre Scott Anger au boulot. Vous devez tout faire pour que la beauté éplorée, qui s'est présentée à votre bureau, reparte le sourire aux lèvres. Le seul indice en main est



une photo du jeune homme. Vu votre passé soufré, il ne reste plus beaucoup d'indics qui veuillent bien vous parler : un vieux bonhomme à la police et une vague ex du journal local qui ne vous tient pas rigueur de votre abandon. Direction la police donc. Votre vieil ami n'est pas très bavard, mais il vous refilera quelques tuyaux intéressants si vous le prenez par ses faiblesses. De plus, son bureau recèle des documents monnayables avec certaines de





▲ La tendre amie morte.

**Vous menez
l'enquête
comme vous le
voulez, aucun
dirigisme dans
le scénario.**

La veuve joyeuse dont les oppôts ne loissent pas indifférent. ▼



vos connaissances peu fréquentables. Les archives du journal vous donneront des détails sur des affaires passées. Enfin la boîte de nuit, lorsque vous réussirez à y entrer, vous permettra de rencontrer des fripouilles qui, pour une partie de poker, vous filent des indications importantes.

Intelligence, observation et rapidité

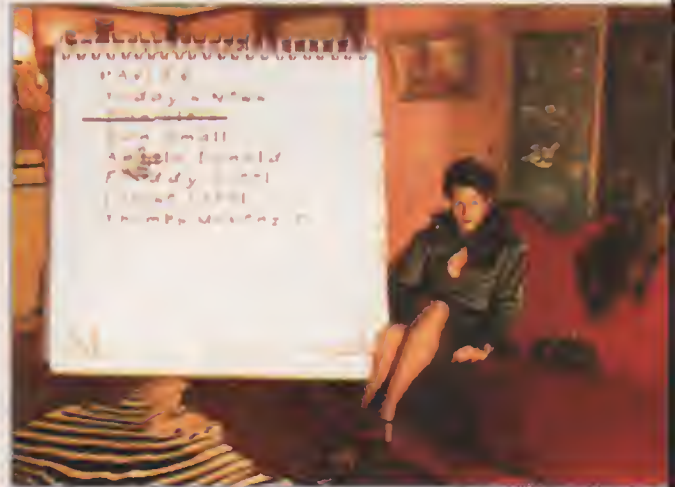
Les déplacements sont limités, vous ne pourrez pas aller partout dans les pièces. En revanche, vous pouvez mener l'enquête comme vous le voulez, il n'y a aucun dirigisme dans le scénario. Évidemment, certaines fausses manœuvres vous conduiront directement dans un cercueil bien avant la fin de l'enquête. Mais le métier de détective est dangereux. L'avance de l'intrigue, les réponses à vos questions et vos découvertes prédisent le final de l'histoire. Cette dernière comporte deux CD qui donneront du fil à retordre à plus d'un amateur. Intelligence, observation et rapidité sont les maîtres mots. Beaucoup de femmes sont présentes dans ce jeu, et peu d'hommes à part les morts et les taulards. Les beautés sont la plupart du temps fatales soit pour elles-mêmes (comme votre ex-fiancée), soit pour les autres. Ainsi une veuve joyeuse faussement innocente cache-t-elle des appâts dangereux. La disparition du jeune homme devient plus complexe qu'une innocente fugue amoureuse, quand les cadavres surgissent et que l'on parle d'un vol de diamants. Surtout quand il se trouve que la petite amie du disparu était également la vôtre.

Une interface sans histoire

À l'écran, le rendu est cinématographique, il se compose de photos avec personnages incrustés et vidéo. Les échanges se font sous forme de dialogues, que vous conduisez en interrogeant les personnages. Ils sont la source de vos renseignements et permettent d'avancer dans l'intrigue. Des morceaux de jazz entraînants habillent notre poupée. Les commentaires du héros vous renseignent sur les endroits et les personnages que vous croisez. Les déplacements se font à partir de votre voiture en



▲ Un cadavre a été découvert dans le broyeur, mais si vous cherchez bien, vous en trouverez un autre.

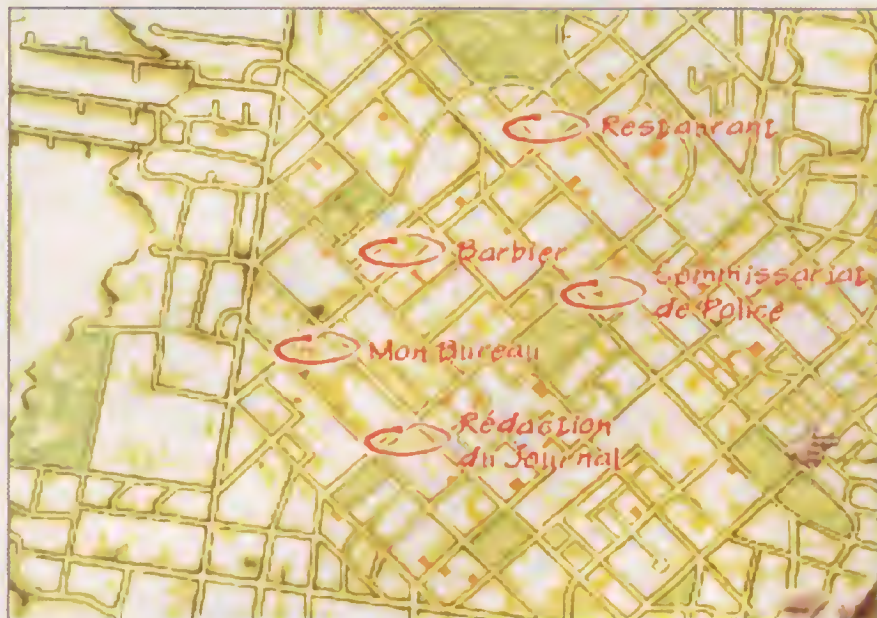


▲ Pour poser des questions, il faut passer par votre bloc-notes. Vous y trouverez tous les objets que vous trimbolez sur vous.

C'est gluant, orangé avec des poils. Qu'est-ce ? Non ce n'est pas Gribouille après avoir joué au ping-pong avec un gros musclé, c'est seulement le ragoût du midi. ▼



Une poupée pleine aux as



▲ L'ex-fiancée que l'on se reproche d'avoir quittée.



▲ Admirez l'intérieur de votre voiture : radio, klaxon, ouverture du coffre et boîte à gants. Tout est à votre disposition dans cette Pontiac d'époque.

accédant à une carte, dans la boîte à gants. C'est une Pontiac d'époque, avec une radio et un coffre où vous trouvez des pièces très pratiques pour le bricolage. En fonction du déroulement de l'intrigue, de nouveaux lieux seront marqués sur la carte. Les actions s'effectuent à la souris, les objets en votre possession ou les questions que vous désirez poser apparaissant sur votre bloc-notes. Le maniement n'est pas instantané, mais on se fait rapidement à l'interface. Le curseur change de forme suivant l'action à entreprendre. L'environnement n'est pas entièrement interactif. Seules certaines parties essentielles à l'intrigue le sont. L'accès au menu principal s'effectue uniquement à partir de la machine à écrire de votre bureau. Sauvegarder de manière régulière devient vite lassant : il faut aller dans la voiture puis accéder à la carte, prendre la direction du bureau, rentrer dans le bureau et enfin sauvegarder sur la machine à écrire.

Scott Anger est un détective comme on se l'imagine, ce qui nous met tout de suite très à l'aise avec le scénario. L'ambiance femme fatale et jeune innocente sur fond de jazz, nous fait revivre avec plaisir les vieux classiques policiers. Pas de doute, le jeu est réussi : on passe son temps à confronter des tonnes d'informations pour trouver les coupables.

Kika

Voici votre bureau : des générations de détectives s'y sont succédé, imprégnant les lieux d'une odeur de cigarette froide. ►



Des morceaux de jazz entraînants habillent notre poupée.



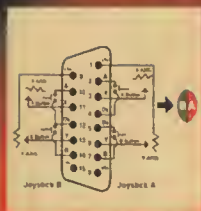
- ✚ L'ambiance musicale jazzy
- ✚ Les belles femmes
- ✚ Le scénario au l'an doute jusqu'au bout
- ✚ L'accès au menu principal ne se fait que d'un seul endroit

TECHN 75 DESIGN 80 INTERET 82

ATTENTION, NOUVELLE NOTATION

ALFA TWIN

L'un des problèmes les plus ennuyeux sur PC vient d'être résolu !



Etant donné la conception adoptée pour les ports jeux, tout IBM PC supporte deux joysticks (1&2) possédant chacun seulement deux boutons "feu".

Les joysticks possédant 4 boutons, ainsi que les joysticks équipés de manette des gaz et de gouvernail ou de commandes auxiliaires doivent utiliser les contrôles du deuxième joystick (2).



En mode "2 joueurs", les deux joysticks peuvent être activés en même temps pour vous permettre de jouer aux jeux à deux joueurs. Mais dans ce cas, les fonctions avancées des joysticks ne sont pas supportées.



En mode "1 joueur", l'Alfa Twin vous permet de passer d'un joystick à l'autre, en ayant accès à toutes leurs fonctions. Il vous suffit pour cela d'appuyer sur le bouton "feu" du joystick que vous désirez utiliser.



Vous pouvez connecter en cascade jusqu'à quatre joysticks différents à sélectionner selon vos besoins.

Par ailleurs, le câble d'une longueur de 1,8 m vous permet de placer l'Alfa Twin où vous le désirez sur le devant de votre bureau, de sorte à vous éviter d'avoir à brancher et débrancher votre joystick à partir du panneau arrière de l'ordinateur.

**AUTO SWITCH
MULTI JOUEURS**



BIGBEN

Adresse : BIGBEN, rue de la voyette
Centre de Gros N°1, 59818 Lesquin cedex
Jeux : 03 20 90 72 10
Fax : 03 20 87 57 99



Disney Interactive ne tente pas de révolutionner le genre, mais fait plutôt vibrer notre fibre nostalgique. Une époque révolue qui revient sur PC, et c'est plutôt réussi.

Donald In Cold Shadow

Plates-formes - Jeunes joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Il est toujours bien agréable de retrouver sur nos PC un style de jeu qui lit la gloire des consoles 16 bits



Voilà, notre pote le canard se fait gaulouiser gentiment. Maintenant, il peut se transformer en Canardatar-Ninja. ▼

Le titre aurait pu être Donald le Canard Ninja dans la Jungle, Donald fait son Canard Ninja ou du Canard chez les Ninjas ; il n'en est rien, et nous voilà avec un titre en anglais beaucoup plus bateau. Remarquez, on sait tout de suite que Donald est le héros de cette aventure, et tout le monde connaît Donald le canard crétin.

Ici pas de révolution technologique, ou de création d'un genre de jeu révolutionnaire : c'est du jeu de plates-formes pur et dur comme on nous en servait des tonnes il y a de cela quelques années sur les consoles ou les ordinateurs 16 bits. Cela faisait un bon bout de temps, d'ailleurs, que je n'avais pas eu ce genre de soft entre mes petites mains, et à ma grande surprise Donald In Cold Shadow m'a bien amusé.

Pas de révolution donc, mais une réalisation soignée, avec un graphisme très coloré, très clair, et de chouettes effets de scrollings différentiels qui rehaussent le ton des décors déjà bien fournis. À l'aide de quelques touches ou d'un paddle (vivement conseillé),



vous ferez bondir Donald dans tous les sens. Comme dans tout bon jeu de plates-formes qui se respecte, vous devez ramasser des tas d'objets, de power-up ou de nouvelles armes disséminées un peu partout. On saute, on s'agrippe, et surtout on tire sur toutes sortes de sales bestioles. Vos ennemis n'ont d'ailleurs aucune intelligence et se contentent de répéter des mouvements pendulaires plus ou moins complexes.

Donald, qui au début a l'apparence qu'on lui connaît, pourrait bientôt se transformer en canard Ninja doté de super-pouvoirs (NDRC : à quand un jeu avec l'inénarrable Fantomiald ?). Il pourra surtout se battre un peu mieux à l'aide de son bâton. Ce dernier lui sert également à s'accrocher et se balancer un peu partout.

Sans être un chef-d'œuvre, Donald In Cold Shadow est bien agréable et a le mérite d'offrir un style de jeu quasi inexistant sur PC. Le thème, le graphisme très coloré, et la simplicité d'utilisation sont très adaptés aux plus jeunes joueurs.

Seb.



- Les musiques (lyrics) sont très bonnes.
- Le jeu de plates-formes est très agréable.
- La transformation du personnage demande quelques touches.

71 72 73

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

128. bd Voltaire

Tél : 01 48 05 42 88

Tél : 01 48 05 50 67



36. rue de Rivoli

M° Hotel de Ville ou St Paul

Tél : 01 40 27 88 44



2. rue Faidherbe

Tél : 03 20 55 67 43

44, rue de Béthune

Tél : 03 20 57 84 82



39, rue Saint Jacques

Tél : 03 27 97 07 71

VANNES

30, rue Thiers

Tél : 02 97 42 66 91

PROMO

3 D ATLAS	349 F
PC VOLANT + PEDALIER	499 F
ABUSE	299 F
AD & D BLOOD & MAGIC	349 F
AFTERLIFE	349 F
AH 64 D LONGBOW	369 F
ALBION	319 F
ALIEN VIRUS	299 F
ALIEN TRILOGY	349 F
ANGEL DEVOIO	299 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	299 F
ARMORED FISTZ	329 F
ASCENDANCY	349 F
ATF	349 F
AZRAEL'S TEAR	349 F
BAD MOJO	329 F
BATTLECRUISER	249 F
BATTLE GROUND WATERLOO	329 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BEDLAM	249 F
BIG RED RACING	329 F
BLAM MACHINEHEAD	269 F
CAPITALISM	329 F
CIVILISATION 2	349 F
COMMANCHE 3	329 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIE	139 F
COMMAND AND CONQUER ALERT ROUGE	349 F
COMPILATION :	
- STARS DU FOOT : GOAL + STRIKER + CHAMPIONSHIP	
MANAGER 93-94 + FIFA + CARTON ROUGE	
+ EUROPEAN CHALLENGE + SENSIBLE SOCCER	
+ PREMIER MANAGER 3	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	299 F
CRUSAOE	329 F
CRUSADER NO REGRET	289 F
CYBERMAGE	349 F
D	299 F
DARK EYE	369 F
DAVIS CUP TENNIS	299 F
OAWN OF DARKNESS	
DAYTONA USA	299 F
DESCENT 2	299 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F
DIABLO	329 F
OOWN IN THE DUMPS	349 F
DRAGON HEART	349 F
DRAGON LORE II	
DUKE NUKEM 3D	299 F
OUST	289 F
EARTH SIEGE	299 F
EVIDENCE	329 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F
FABLE	329 F
FATAL RACING	329 F
FIFA 97	269 F
FIGHTER DUEL	249 F
FINAL ODOM	249 F
FIRE FIGHT	329 F
FLYING CORP	299 F
GABRIEL NIGHT 2	329 F
GENE WARS	299 F
GOLDEN GATE KILLER	299 F
GRAND PRIX 2	299 F
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F
GRID RUN	229 F
JOHN MADON 97	329 F
HARO LINE	249 F
HARVESTER	289 F
HEROES OF MIGH AND MAGIC 2	349 F
INOY CAR 2	249 F
IZNOGOOD	329 F
JETFIGHTER 3	349 F

L'ENTRAINEUR + TAPIS
LE CHAUCHEMAR DE PPDA
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
LORD OF MIDNIGHT 3
MAGIC CARPET 2
MAGIC THE GATHERING
MASTER OF DIMENSION
MAX
MECH WARRIOR 2
MEGARACE 2
MORTAL KOMBAT 3
NBA LIVE 97
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
NHL 97
NORMALITY
OLYMPIC GAMES
ORION BURGER
PGA TOUR GOLF 96
PINBALL CONSTRUCTION
PRIVATEER THE DARKENING
QUAKE
RAMA
RALLY CHAMPIONSHIP
REBEL ASSAULT 2
ROAD RASH
SCORCHER
SCRABBLE
SCREAMER II
SETTLERS 2
SHANNARA
SHATTERED STEEL
SHELL SHOCK
SILENT THUNDER
SPACE HULK 2
SPEED HASTE
SPYCRAFT
STEEL PANTHER 2
STONEKEEP
STORM
STRIKER 96
SYNDICATE WARS
SUKO SU 27
TEAM F1
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK
TERRANOVA
TFX EF 2000 + TACT COM
THE DIG
THE ELEVEN HOUR
TIME COMMANDO
TOMB RAIDER
TOONSTRUCK
TOP GUN
TOTAL MANIA
TRACK ATTACK
UNDERMOUNTAIN
URBAN RUNNER
VERSAILLES
WARECRAFT 2 DE LUXE
WING COMMANDER 4
WING NUTS
WIZARDRY NEMESIS
WORMS
Z
ZORK NEMESIS

1942 PACIFIC AIR
1944 ACROSS THE RHINE
7 TH GUEST
ALIEN
ALIEN CARNAGE
BIO FORGE

249 F BLACK NIGHT F18
379 F CANNON FODDER 2
289 F CIVILIZATION
299 F COLONIZATION
169 F COMMANCHE
329 F CONSPIRACY
249 F CREATURE SHOCK
369 F CRUSADER NO REMORSE
349 F CYBERIA 2
329 F CYBER WAR
299 F DEADLUS ENCOUNTER
329 F DESCENT
349 F DESTRUCTION DERBY
329 F DISCWORLD
249 F DRAGON LORE
299 F DUKE NUKEM 2
269 F DUNGEON MASTER 2
349 F ECSTASIA
299 F EXTREME PINBALL
349 F F14 FLEET DEFENDER
299 F F15 III
329 F F15 STRIKE EAGLE 2
349 F FADE TO BLACK
299 F FIELD OF GLORY
349 F FIFA SOCCER
269 F GABRIEL KNIGHT 1
349 F GRAND PRIX
249 F HELL
369 F INDIANA JONES
249 F INDY CAR RACING
349 F IRON ASSAULT
349 F JOHNNY BAZOOKATONE
249 F KIOS ON SITE
349 F KING QUEST 7
249 F L'ENIGME DE MAITRE LU
349 F LABYRINTH
349 F LARRY 6
229 F LITTLE BIG ADVENTURE
349 F LOST FOEN
329 F MAGIC CARPET + MANCHESTER UNLIMITED
349 F NBA JAM TE
349 F NHL HOCKEY 95
249 F NOCTROPOLIS
329 F PGA TOUR WINDOW
299 F PIRATES GOLD
299 F PLAYER MANAGER 2
299 F PRIVATEER
299 F QUARANTINE
249 F RAILROAD TYCOON DE LUXE
299 F RAILROAD TYCOON + RED BARON
299 F REBEL ASSAULT
299 F REVOLUTION X
329 F RISE OF THE TRIAO
369 F SAM & MAX
329 F SHOCK WAVE ASSAULT
349 F SIM CITY
299 F SLAM CITY
299 F SPACE HULK
349 F SPACE QUEST4
399 F STAR CRUSADER
329 F STAR TRECK 25TH
349 F SUPER KART
299 F SYNOICATE PLUS
299 F SYSTEM SHOCK
249 F THEME PARK
399 F THUNDER HAWK 2
199 F TILT
289 F TRANSPORT TYCOON
349 F TURICAN 2
299 F UFO ENEMY UNKNOWN
349 F UFO ENEMY UNKNOWN

BLACK NIGHT F18	99
CANNON FODDER 2	99
CIVILIZATION	99
COLONIZATION	99
COMMANCHE	99
CONSPIRACY	99
CREATURE SHOCK	99
CRUSADER NO REMORSE	99
CYBERIA 2	99
DEADER WAR	99
DEADELUS ENCOUNTER	99
DESCENT	99
DESTRUCTION DERBY	99
DISC WORLD	99
DRAGON LORE	99
DUKE WUKEN 2	99
DUNGEON MASTER 2	99
ECSTASICA	79
EXTREME PINBALL	99
F14 FLEET DEFENDER	99
F15 III	99
F15 STRIKE EAGLE 2	99
FADE TO BLACK	99
FIELD OF GLORY	99
FIFA SOCCER	99
GABRIEL KNIGHT 1	99
GRAND PRIX	99
HELL	99
INDIANA JONES	99
INDY CAR RACING	99
IRON ASSAULT	99
JOHNNY BAZOOKATONE	99
KIOS ON SITE	49
KING QUEST 7	99
L'ENIGME DE MAITRE LU	99
LABYRINTH	99
LARRY 6	99
LITTLE BIG ADVENTURE	99
LOST EOEN	99
MAGIC CARPET + MANCHESTER UNLIMITED	99
NBA JAM TE	99
NHL HOCKEY 95	99
NOCTROPOLIS	99
PGA TOUR WINDOW	99
PIRATES GOLD	99
PLAYER MANAGER 2	99
PRIVATEER	99
QUARANTINE	99
RAILROAD TYCOON DE LUXE	99
RAILROAD TYCOON + RED BARON	99
REBEL ASSAULT	99
REVOLUTION X	99
RISE OF THE TRIAD	99
SAW & MAX	99
SHOCK WAVE ASSAULT	99
SIM CITY	99
SLAM CITY	79
SPACE HULK	99
SPACE QUEST4	99
STAR CRUSADER	99
STAR TRECK 25TH	99
SUPER KART	99
SYNDICATE PLUS	99
SYSTEM SHOCK	99
THEME PARK	99
THUNDER HAWK 2	99
TILT	99
TRANSPORT TYCOON	99
TURICAN 2	99
UFO ENEMY UNKNOWN	99
UNDER A KILLING MOON	99
US NAVY FIGHTER	99
VIRTUAL KART	99
WARCRAFT	99
WING ARMADA	99
WING COMMANDER 3	99
WIPE OUT	99
WITCHAVEN 2	99
WOLFPACK	99
WRESTLEMANIA	99

PROMO

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Age :Téléphone :Signature

(signature des parents pour les mineurs) :

PASSES TES COMMANDES SUR

3615

SPACE 3

ESPAGNOL

112

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs

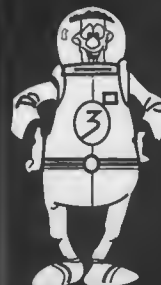
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de **ESPACE 3 VPC**

Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.

☐ Carte bleue N°.....

Date de validité : /

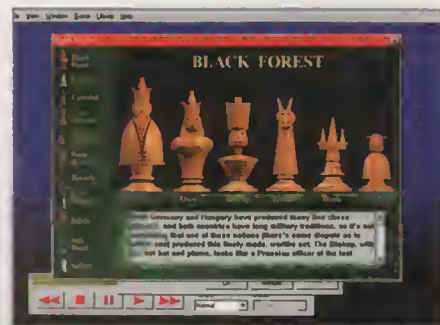
Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



JUL 21 1994



Le monde des jeux d'échecs sur ordinateur tourne en rond depuis trop longtemps, il aura fallu le courage de Sierra pour tout secouer. Enfin !



Power Chess

Jeu d'échecs - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Le voilà enfin, le logiciel d'échecs que vous attendiez tous, celui qui tire vraiment partie des capacités d'un ordinateur pour faire progresser votre jeu.

Depuis de nombreuses années, l'arrivée d'un nouveau jeu d'échecs sur ordinateur ne m'excite guère. Qu'est-ce qu'il va m'apporter ? Un moteur encore plus balaise classé à je ne sais combien de points ELO au-dessus de 2 000 ? Et alors, à l'arrivée, combien de personnes sont concernées par un gain de 150 points ELO par rapport à la version précédente ? Pas moi, c'est sûr. Et puis, dans l'absolu, les jeux d'échecs sur ordinateur ne tirent pas vraiment parti des capacités d'un ordinateur, pas de celles offertes par le PC d'aujourd'hui en tout cas. Sierra a décidé de filer un vilain coup de pied dans tout cela, avec Power Chess qui révolutionne véritablement le genre. Un vrai bonheur, que vous soyez débutant absolu, joueur occasionnel ou déjà joueur confirmé.

Jouer contre toute la Cour

Plutôt que de proposer différents niveaux de jeu numérotés par ordre croissant de force, Sierra a décidé d'humaniser son moteur d'échecs. Ainsi, vous rencontrerez des adversaires virtuels,

chacun ayant son style, et mieux encore, carrément différents modes de jeux. Les noms des divers personnages reprennent ceux des univers royaux, chers aux jeux d'échecs. Ainsi vous pourrez affronter le Prince, la Princesse, vous pourrez définir le style de jeu des Nobles de façon très précise, vous jouerez contre vingt personnages de la cour, ou carrément contre la Reine. Comme dans le jeu d'échecs, c'est elle la plus forte, mue par le célèbre moteur Wchess qui a déjà fait ses preuves sur la scène internationale, notamment contre Deep Blue d'IBM. Mais ce sont les rencontres contre le Roi qui font de Power Chess le soft unique qui nous a totalement emballés.

Le personnage du Roi dans Power Chess est doué de capacités d'adaptation à votre jeu. Il a également de la mémoire, et se souvient de toutes les parties que vous jouerez avec lui. De plus, son but est de jouer juste un peu mieux que vous, juste au-dessus : l'idéal pour progresser. Après un rapide questionnaire visant à déterminer, en gros, votre niveau de départ (de "je ne connais pas toutes les règles" à "chui super fort, appelez-moi Kasparov" en passant par "je joue en club") vous voilà devant l'échiquier face au Roi. Le match est limité en temps, vous réglerez le temps imparti pour chaque joueur avant le début de la partie.

Si vous avez toujours perdu face aux jeux d'échecs sur ordinateur, préparez-vous à gagner ; car dans vos premières parties le Roi y va à tâtons, il va vous tester. Par exemple, il se mettra en position de mat, tout seul comme un couillon, pour voir vos réactions, si vous êtes capable de saisir l'opportunité. Le Roi fait des erreurs, comme vous. Et moins vous en





■ POWER CHESS

■ MACHINE PC CD ROM

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 90

■ EDITEUR SIERRA ÉTATS-UNIS

■ DEVELOPEUR SIERRA ÉTATS-UNIS

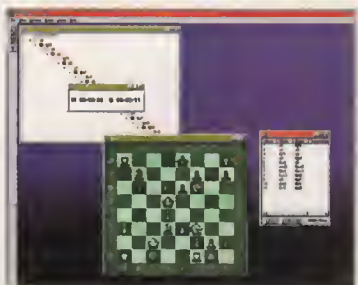
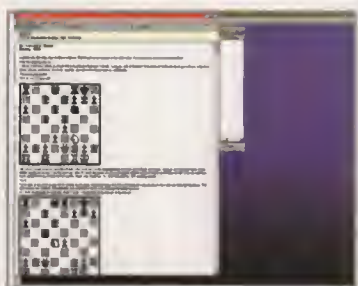
■ TEXTE ET VOIX VF (TESTÉ EN ANGLAIS)

■ NBRE DE JOUEURS 1 A 2



▲ De nombreux sets différents de pièces sont disponibles, ainsi que divers plateaux. Ils sont plutôt réussis, mais malheureusement quasi injouables en 3D. Les pièces se couchent les unes les autres.

En guide On-Line, de nombreuses aides pour améliorer votre jeu : dont le célèbre Mon Système d'Aron Nimzovitch. ▼



▲ Sept parties célèbres sont disponibles dans Power Chess, parties commentées par la Reine à coups de jolies voix et de diagrammes.

ferrez, moins il en fera également, vous progresserez ensemble. Le partenaire idéal. Ces erreurs "volontaires" servent de points de repère à Power Chess pour voir si vous vous améliorez.

Des analyses de vos parties, de vive voix

Maintenant, accrochez-vous, car ce n'est pas tout ce que Power Chess a d'impressionnant à nous offrir. À la fin d'une partie contre le Roi, que vous ayez gagné ou non, la Reine débarque pour encore mieux enfoncer le clou de votre progression "échi-quienne". Elle reprend toute la partie que vous venez d'effectuer, coup par coup, et y va de ses commentaires et de ses analyses. Si elle pense que vous avez fait une erreur à tel ou tel moment, elle n'hésitera pas à le dire. Elle vous félicitera dans le cas contraire. Mieux encore, si une variation semble digne d'intérêt, elle vous la montre, en déplaçant les pièces et en expliquant le pourquoi du comment, les ficelles stratégiques qui se cachent derrière chaque position ou chaque pression. On ne peut rêver mieux pour com-



Une aide en ligne très réussie

prendre pourquoi l'on perd, pour détecter ses faiblesses. Surtout que ces analyses ne sont pas textuelles, mais bel et bien de vive voix, à travers les jolies enceintes de votre PC. Et la voix de la Reine est tout ce qu'il y a de plus charmant.

C'est de loin l'option la plus impressionnante et utile de Power Chess ; mais ce n'est pas la seule, mais je ne vais pas m'amuser à vous les détailler toutes... Une partie est par exemple représentée sous forme de schéma graphique, et vous permet de visualiser les variations clés de vos parties avec de simples clics. L'aide en ligne est très réussie, avec notamment l'intégralité de l'excellent bouquin d'Aron Nimzovitch *Mon Système*. Power Chess propose également de nombreux types de pièces et de plateaux différents, même si c'est de loin le côté le moins réussi de ce jeu. On a vu plus beau. Dommage !

Le mode 3D est décevant également. Cela dit, jouer aux échecs en mode 2D reste l'idéal. Et puis, dernier défaut, le Roi a du mal à gérer les parties nulles, et aura tendance à s'acharner dans des fins de parties vouées à l'échec. On saluera sa hargne.

Que vous soyez grand débutant ou joueur confirmé, Power Chess vous propose une expérience unique en termes de jeu d'échecs sur ordinateur. Une évolution aussi importante que l'apparition du premier jeu d'échecs sur ordinateur. À ne pas manquer. Power Chess mérite amplement le Megastar Joystick que nous lui collons, un soft majeur.

Seb.

- La capacité d'adaptation au niveau du joueur
- L'analyse des parties de vive voix
- On joue contre des joueurs, pas contre des niveaux de jeu
- Un mode 3D quasi inutilisable, une fois de plus
- Power Chess méritait d'être plus beau
- Gère mal les parties nulles

TECHN 77 DESIGN 68 INTERET 85

ATTENTION : NOUVELLE NUMÉROTATION

Les héros de BD semblent se sentir à l'étroit dans leurs cases rectangulaires. Ce mois-ci, Microïds aide Iznogoud de Tabary à bouger dans tous les sens sur nos PC.

Iznogoud

Plates-formes - Tous joueurs - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Iznogoud, notre anti-héros de BD préféré, fait des bonds "interactifo-pixellisés" sur PC dans un jeu de plates-formes très réussi graphiquement.

On a tous nos petites obsessions, franchement. Les petits trucs qui nous tourment dans la tête sans cesse, des petits leitmotiv à nous, des ambitions persos secrètement gardées dans les parties les plus sombres de nos cerveaux. L'obsession d'Iznogoud, la sienne, on la connaît tous, il la crie suffisamment sur tous les toits, et à tue-tête : il veut devenir Calife à la place du Calife. Microïds est bien gentil avec l'anti-héros de Tabary, et vous permettra, peut-être, avec ce jeu de plates-formes, d'assouvir le rêve de notre gars Iznogoud en l'incarnant dans cette nouvelle aventure pixellisante.

Que de couleurs...

Le principe du jeu respecte la charte gravée dans la pierre du dieu des jeux de plates-formes, et il s'agit là plus d'un exercice de style que d'une révolution ou même d'une évolution. Des tableaux à traverser, des plates-formes fixes ou gigotantes sur lesquelles rebondir et prendre son élan, des tas de méchants qui vont et qui viennent ; le tout contre la montre et avec des pièces secrètes. Vous lutterez donc contre le temps, limité, qui s'égrenne inexorablement (heureusement, vous trouverez des sabliers, bonus qui vous allongera quelques secondes de plus), et devrez mettre à profit vos capacités à l'exploration, puisque pour terminer chaque tableau correctement, vous devez ramener un certain nombre de pièces d'or à votre serviteur Dilat La Rath. Ces pièces d'or traînent un peu partout dans les différents niveaux, et servent également à cartonner vos ennemis puisque vous pouvez les lan-

cer. Vous pouvez éliminer les empêcheurs de Devenir-Calife en rond en leur sautant dessus, également.

La jolie dizaine de niveaux qui composent le jeu proposent tous des décors différents, de plus en plus loufoques d'ailleurs. Les décors sont superbes, respectant joliment les bandes dessinées originales. Rien à redire de ce côté-là, avec ses 65 000 couleurs et quelques, Iznogoud est tout plein joli.

Bien qu'il n'ait pas de défaut majeur, le jeu n'arrive pas à être génial. On regrettera le peu d'intelligence des adversaires - mais c'est presque une règle dans ce style de jeu - et on déplorera la maniabilité, insuffisante, du personnage qui nous empêche de vraiment prendre son pied. De plus, l'action est très répétitive. Pas génial, donc, mais loin d'être mauvais. Surtout sauvé par la grande qualité du graphisme et de sa variété, très fort moteur de motivation ; bref, la carotte qui donne envie de s'accrocher pour découvrir le jeu niveau après niveau.

Seb.



▲ À la fin de chaque niveau, c'est le gars Dilat Larath qui fait les comptes. Vous devez ramener un nombre minimum de pièces d'or pour le salistaire.



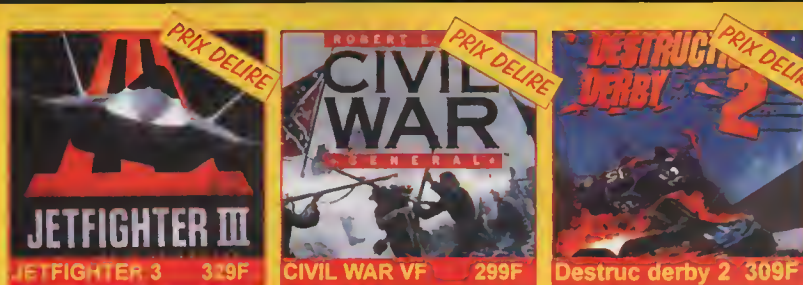
Les salles cachées n'abritent pas que des trésors, ce serait trop beau, mais des méchants également, qui vous tirent dessus. ►



- Le graphisme des décors réussi et haut en couleurs
- Le nombre de niveaux
- La répétitivité de l'action
- La maniabilité du jeu pas assez souple

TECHN. 75 DESIGN 80 MUSIQUE 70

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



CD Lyre

Du lundi au vendredi 9h 18h30

Samedi 10h 15h

ATTENTION, ATTENTION, cette publicité va s'autodétruire dans 5



secondes. A toi de déjouer le complot de SPYCRAFT. Sauve nous James!



VOUS AVEZ UN MAGASIN OU VOUS VOULEZ EN CREER UN I REJOIGNEZ CD Lyre
 CD Lyre c'est pour vous l'image, la publicité, la centrale d'achat, l'expérience. Tout pour vous développer passionnément!

NICE (06)
 8, RUE RANCHER
 TEL : 04 93 62 95 45

CD DE CHARME

(Photos de nus Dura X Arcana)
 Angie et Miss Blondie NEW 279F
 Bangkok perversion vf NEW 279F
 Big Boob Babes SUPER PRX 109F
 California Pervers vf NEW 249F
 Cyberix 339F
 CYBERXPERIENCE VF 329F
 DIVA X ARIANA VF PROMO 258F
 DIVA X Rebecca VF (new) 349F
 Dirty Debutantes 1 299F
 COLLECTION BRIGITTE LAHAIE :
 Elle veut toutes faire du cinéma VF :
 NEW n°1 LYDIA 279F
 NEW n°2 SHANGAI EXTREM 279F
 NEW n°3 L'ANGLAISE... 279F
 NEW Le sexe en question 299F
 Lipstick Lesbians 189F
 Lolo Ferrari 259F
 Mark of Zara (Photos) 99F
 MASCARADES VF (3 CD) NEW 399F
 Nadine Bronx the return 349F
 Night Watch Interactive 3 NEW 299F
 Rêves interactifs NEW 339F
 Tabatha contre Draghixa VF 349F
 Le diemler B.ROOT est arrivé
 Virtual présence 3 M&S vf 349F
 Virtual présence 2 : Vicky vf 349F
 Virtual présence 1 : Eve vf 349F
 Virtual Détective vf 349F
 Virtual Sex Shoot 319F
 Coll Laetitia : X AMATEURS an vf.
 L'école de Laetitia 289F
 Intimité violée 289F
 ZARA WHITE :
 DBLE XPERIENCE 2CD VF 319F
 TEMPLE DE L'AMOUR 319F

CD X MANGAS

NIPPON obsession Hot Guide 59F
 NIPPON obsession 2 video vf 249F
 NIPPON obsession 3 video vf 249F
 Plaisirs Mangas 1 vf vidéo 195F
 Plaisirs Mangas 2 vf vidéo 195F
 Sexy Mangas vf (3000 photos) 249F
 Spécial Mangas vidéo vf 195F

CD 4500 Photos à 189 F

4500 Photos classées par thèmes
 VOYEUR 1 : 189 F VOYEUR 3 : 189 F
 VOYEUR 2 : 189 F

CD 900 Photos GIF à 99 F

- Trio & more - More lesbos
 - Sodo Spécial - Lingerie
 - Blow job spécial - S.M. spécial
 - Sexy special - Lust & Tits

CD GAY

DAVID Burlil 359F
 Men In Uniform 299F

CD ROM PC



ABSOLUTE ZERO VF 289 F
 ALBION VF 335 F
 ALIEN TRILOGY 329 F
 APACHE LONGBOW VF 339 F
 DATA DISK APACHE 179 F
 ARCHIMEDEAN DYNASTY 299 F
 ASSAULT RIGS VF 275 F
 A TACTICAL fighter vf 335 F
 BATAILLE des ardennes vf 335 F
 BERMUDA Syndrome 299 F
 CAESAR 2 VF 279 F
 LES CHEVALIERS EAPHOMET 295 F
 CIVILISATION 2 VF 335 F
 SCENARY CIVILISATION 179 F
 CLANDESTINITY WIN 95 299 F
 COMMAND ET CONQUER VF 299 F
 C&C OPERATIONS SURVIVES 129 F
 CONQUEROR VF 289 F
 CONQUEST NEW WORLD 319 F
 CRUSADER NO REMORSE 245 F
 CRUSADER NO REGRET 245 F
 CYBERIA 2 319 F
 FLIGHT SIMULATOR 8 VF 289 F
 FLIGHT SIMULATOR 5.1 VF 335 F
 DATA disk pour Flight S 329 F
 FLIGHT UNLIMITED VF 275 F
 FLYING CORPS 329 F
 FOOTBALL PRO 96 299 F
 GABRIEL KNIGHT 2 VF 345 F
 GENE WARS VF 335 F
 GENDER WARS VF 295 F
 GENE MACHINE 275 F
 GENESIA VF 349 F
 GRAND PRIX MANAGER 2 329 F
 HARVESTER VF 309 F
 R & R ancient empire vf 285 F
 ROAD RASH WIN 95 175 F
 SCREAMER VF 335 F
 SENSIBLE W soccer vf 319 F
 SETTLERS 2 VF 319 F
 SHIVERS VF 289 F
 SHOCKWAVE ASSAULT 319 F
 SILENT HUNTER VF 335 F
 SILENT THUNDER 299 F
 SIM ISLE 329 F

329 F LORD OF THE REALM 2 VF 319 F
 335 F M.A.X 325 F
 339 F M.D.K Tél. SONIC CD 279 F
 319 F MANIC KART VF 155 F
 349 F MAGIC GATHERING 335 F
 339 F MEGARACE 2 329 F
 335 F SPACE HULK WIN 95 335 F
 329 F SPEED RAGE VF 289 F
 289 F STAR TREK KLINGON Tél. 295 F
 269 F STAR TREK NEXT GEN 349 F
 345 F STAR TREK OMNIPEDIA 269 F
 319 F STEEL PANTHERS 2 VF 329 F
 325 F STONEKEEP VF 309 F
 315 F S.T.O.R.M VF 325 F
 335 F SUKOY 27 VF 295 F
 335 F SUPER BUSBY 275 F
 289 F SYNDICATE WARS 325 F
 309 F TEAM F1 335 F
 345 F TERRA NOVA VF 315 F
 Tél. TIMELAPSE 325 F
 259 F TIME COMMANDO VF 295 F
 275 F THE HIVE WIN 95 295 F
 325 F THEME HOSPITAL Tél. 309 F
 299 F THIS MEANS WAR VF 319 F
 289 F TOONSTRUCK 289 F
 309 F TOTAL MANIA 289 F
 265 F TRIVIAL PURSUIT 275 F
 329 F ULTIMATE DOOM 245 F
 329 F US NAVY FIGHTER 97 319 F
 309 F VIRTUA COP 325 F
 319 F VIRTUA FIGHTER 335 F
 245 F VIRTUAL KART VF 249 F
 195 F WAGES OF WAR Tél. 359 F
 335 F WING commander 4 vf 199 F
 245 F WITCHAVEN 2 VF 329 F
 325 F WIZARDY NEMESIS 249 F
 295 F Z VF 295 F
 329 F ZORK NEMESIS VF 329 F

TOP PROMO

ACTUA SOCCER VF 159F
 TOMB RAIDER VF 299F
 DESTRUCTION DERBY 2 309F
 DUKE NUKEM 3D 199F
 QUAKE 289F
 SCREAMER 2 VF 235F
 WARCRAFT 2 VF 319F
 RALLY CHAMPIONSHIP VF 299F
 F1 GRAND PRIX 2 VF 299F
 AZRAEL TEARS 299F
 HARDLINE VF 279F

LES UTILES

ADI et ADIBOU 359F
 préciser le niveau
 Dictionnaire Encyclopédique 649F
 Hachette multimedia 359F
 L'atlas Hachette multimedia 359F
 Encarta 97 VF Tél.



COMANCHE 3 345F

CD Lyre

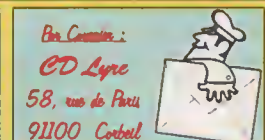
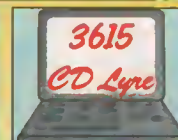
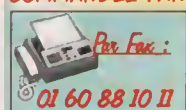
GARANTIE

La Garantie de Confiance

Tant que votre commande n'est pas expédiée, vous pouvez l'annuler. Votre chèque vous sera renvoyé.

CD Lyre c'est comme ça !

COMMANDEZ PAR



Nom : Adresse :
 Prénom : Code Postal : Ville :
 Tél. :
 Réglement : ☐ Chèque à l'ordre de CD LYRE
☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Contre remboursement ± 38 F
☐ CarteBleue / Date d'exp. N° :
 Signature :
☐ Je certifie être majeur+signature (pour les CD rom charme)

Produits	Prix
Frais d'envoi	
Total	

Frais d'envoi 32 F (France métropolitaine) colissimo j+2 Matenel : 60F frais envoi France éco j+5 24 F DOM - TOM - CEE : 60 F pour 3 CO + 20 F par 2 CD

Test

La mort
de votre
ex-petite amie
adorée VOUS
transforme
en vengeur
masqué.
Le journaliste
contre-
attaque.



Evidence

Aventure - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS
Voilà une bonne
enquête policière,
belle et intéressante,
hélas alourdie par des
interludes à la Doom
de piètre qualité.

Ah, les enquêtes policières ! Colombo, Starsky et Hutch, Mike Hammer. Surtout Mike Hammer : jolies poupées, crapules... C'est un peu de cette aventure que vous a préparé Microïds. Bien que séparé de votre petite amie, vous êtes resté en bons termes avec elle ; et vous tenez encore l'un à l'autre. Pourquoi pas un jour... Mais il n'y aura jamais de jour futur : elle est morte, assassinée ! Adieu espoir d'une petite famille heureuse autour d'une maman vedette de journal télévisé. Son sang réclame vengeance.

Vos maigres moyens ne vous autorisent pas beaucoup de fantaisie : pas de bazooka à votre disposition, un unique petit pistolet et bien entendu l'appareil photo du parfait journaliste que vous êtes. Vous voilà parti pour une enquête dans une ville américaine glauque qui vous réserve bien des pièges.

Attention, je suis
ceinture noire !

Il faut vous méfier des lieux où vous enquêtez. Ils sont protégés. De grosses brutes, que dis-je des fauves, vous attendent au tournant. Les plus hargneux vous trucident directement sans poser de question. Les plus gentils vous éjectent des endroits où vous êtes indésirable, sans aucun problème vu votre gabarit. D'ailleurs, parlons-en de votre gabarit : pas sympa du tout. Vous croyez que pour un mec de votre âge, avec votre physique de sportif du dimanche, il soit raisonnable de courir partout dans les endroits les plus malfamés de la ville ? Heureusement, vous cachez un gros cerveau dans votre petite tête. Votre premier surnom est le bulbe, le second la fouine. Trouver les indices disséminés et dissimulés dans toute la ville nécessite une ruse certaine.



▲ Deux manières
de finir le jeu : der-
rière les barreaux
pour le meurtre de
votre ex, ou tout
simplement
comme homme-
poisson... ►





Jeux d'ombre
et de lumière
apportent
une ambiance
glaucque à
cette enquête
policière.

Je peux tuer ?

En dehors de l'intrigue purement policière, une partie arcade vous permet de progresser. Vous devez ainsi passer par un doom, des poursuites en voiture ou en bateau pour avancer. Les développeurs ont tenu à mélanger les genres pour enrichir le jeu. Dommage, le seul plus est l'allongement de sa durée de vie. Les scènes shoot-them-up et poursuite sont d'une qualité tellement médiocre, que l'on se croirait revenu aux premiers jeux d'arcade. Le fossé entre le graphisme de ces scènes en 3D et celui du côté aventure est si profond, que l'un semble la pustule sur le front de l'autre. Heureusement, il est possible de passer ces scènes. Sinon il n'y a rien à reprocher au graphisme de l'aventure : il est splendide. Le seul désagrément est la lenteur des mouvements des personnages. De plus, l'environnement sonore sait se montrer discret autant qu'éclatant en adoptant le rythme du scénario. L'interface ne pose pas de problème. L'enquête se dirige à la souris, le curseur variant suivant l'action à effectuer. Les scènes d'arcade se contentent du clavier pour bouger et tirer. Le changement de main est malencontreux : il est difficile de se réhabituer au clavier quand la partie a commencé avec la souris. Les déplacements dans la ville se font par une carte proposant les endroits accessibles.

Le jeu n'aurait rien perdu en absence de séquences d'arcade. L'idée de mélanger les genres est certainement bonne, mais il faut se donner les moyens de la concrétiser. L'aventure ne nécessitait aucunement ce rajout pour se révéler intéressante.

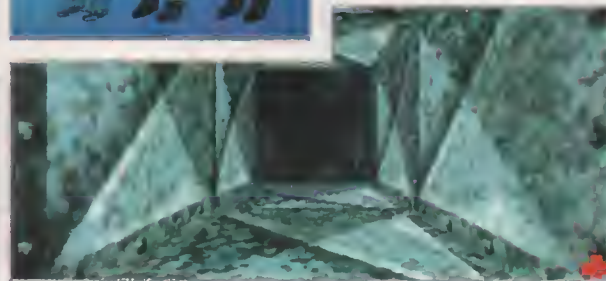
Kika



◀ Il faudra ruser pour éviter les gros bras.



▲ Les scènes d'arcade ne sont pas toutes ratées, mais il manque toujours un détail : ici pour le doom, le détail important est le combat à mains nues impossible. Alors ne gaspillez pas vos munitions.



- ⊕ La qualité des décors, les jeux de lumière
- ⊕ Le scénario, l'atmosphère glaucque
- ⊖ Les "plus" arcades

TECHN. 66 DESIGN 76 INTERNET 71

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



C'est un courant **important** : depuis quelques mois, les plus grands hits de la console émigrent sur PC. Sega avait lancé le mouvement, **voici** maintenant **Ubi Soft** qui nous dépêche **son** **célébrissime** ...

Street Racer

Course de voitures - Jeune public - PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Voilà un clone de Mario Kart qui a acquis ses lettres de noblesse. Un bon travail de reconversion sur PC, quelques nouvelles options ; mais le jeu ne m'a pas totalement séduit. L'action est un peu confuse et la maniabilité parfaite.

Aux alentours de 93, deux cartouches Super Nintendo explosèrent tous les records de vente ; et pour cause, c'était les jeux les plus marrants auxquels on avait encore jamais joué sur console : Bomberman, et Mario Kart. Leur recette ? La possibilité de jouer jusqu'à quatre en simultané. Ben oui, on le découvre aujourd'hui sur PC avec le réseau, c'est vraiment plus sympa de jouer à plusieurs. Comme tous les vrais hits, Bomberman et Mario Kart générèrent des clones par dizaines ; ainsi naquit un an plus tard Street Racer.

Yénépassanzééé !

En apparence, Street Racer n'a pas changé ; c'est toujours une course de bagnoles au graphisme de dessin animé, qui peut se jouer jusqu'à quatre en simultané sur le même écran splitté. Huit voitures sont proposées, toutes très typées, aux pouvoirs différents. L'une vole, l'autre rétrécit ou lance des harpons, etc. On peut se donner des coups, se sauter dessus, et la course ressemble assez vite à un joyeux pugilat digne de Satanas et Diabolo (saprissi, saprissi, souris blanche et face de rat !). Comme dans tout jeu hérité de l'univers des consoles, il y a de nombreux bonus à récolter : turbos, points de vie, dynamites et tout le cirque ; mais il y a également tout un système de points comptabilisés en fin de partie pour le joueur le plus agressif, celui qui a réussi le meilleur tour, celui qui a évité tous les coups, etc. Ces points permettent de rester qualifié, même si on n'a pas fini la course dans les premiers.



Un lifting réussi

Pour nos PC, Street Racer s'est mis en beauté. Il nous propose une foultitude de nouvelles options, pas forcément passionnantes mais qui font toujours des petits plus. On peut notamment jouer à la façon "Micromachine", avec de toutes petites bagnoles vues de haut (je trouve ça assez raté). On peut aussi se foutre sur la gueule dans une arène. Le jeu tourne redoutablement vite, même sur DX2. Et pour les Pentium, se courser sous Windows ne posera aucun problème. Quant au jeu lui-même, on est tout de même très loin du délire de Mario Kart ; c'est assez confus, et la maniabilité me gêne un peu (même avec un pad). Cela dit ne boudons pas, c'est le seul soft du genre sur PC.

Monsieur pomme de terre



▲ En multi-joueur, l'écran se splitte dans le sens horizontal ou vertical.



▲ Made "Rumble" ; le but du jeu est de sautir les adversaires de l'arène. C'est pas fin, mais détoulant.

- ✚ Jusqu'à quatre joueurs sur le même écran
- ✚ Vingt-sept circuits différents
- ✚ Ambiance et graphisme réussis
- ✚ Ça tourne très vite, même sous Windows 95
- ✚ Les courses sont un peu confuses
- ✚ La maniabilité m'a gêné

TECHN	85	DESIGN	81	INTERET	77	1 joueur
					Réseau	80

ATTENTION, NOUVELLE NOTATION

VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.

45, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX

Tél.: **01 39 87 09 90** - Fax : 01 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés,
commandez directement, grâce au nouveau service minitel.

3615 ALLGAMES*WIAL

MERCI !!!
DE VOTRE
CONFIANCE

HORAIRE D'OUVERTURE
Lundi au
Vendredi :
10 heures à
21 heures
Samedi :
10 heures à
18 heures

Wial

IBM PC & COMPATIBLES

AMAZON QUEEN 3.5	VF 99
BRETT HULL HOCKEY 95	VF 199
CANNON FODDER 3.5	VF 89
CARLOS 3.5	VF 89
CARTON ROUGE - COUPE DU MONDE 3.5	VF 109
CHAOS ENGINE 3.5	VF 89
CURSE OF ENCHANTIA 3.5	VF 99
CYCLONES 3.5	VF 69
D-DAY 3.5	VF 99
DESCENT 3.5	VF 199
DREAMLANDS COMPILATION 3.5	VF 139
DREAMWEB 3.5	VF 99
EVASIVE ACTION 3.5	VF 139
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCH. NEW YORK 3.5	VF 109
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3.5	VF 109
FORMULA 1 GRAND PRIX	VF 179
HARPOON 1.21 3.5	VF 69
HARPOON 5.25	VF 49
HIRE GUNS 3.5	VF 59
INHERIT THE EARTH 3.5	VF 99
KICK OFF 96 3.5	VF 285
LASER SQUAD 3.5	VF 49
LEGIONS 3.5	VF 259
MAGIC CARPET 3.5	VF 259
NASCAR TRACK PACK 3.5	VF 159
NICK FALDO GOLF 3.5	VF 129
NICKY BOOM 3.5	VF 99
PGA GOLF PLUS 5.25	VF 39
QUARANTINE 3.5	VF 199
RAPTOR 3.5	VF 99
RETURN OF THE PHANTOM 3.5	VF 99
RETURN TO ZORK 3.5	VF 49
RISE OF THE ROBOTIS 3.5 VGA	VF 99
ROBINSON'S REDEMPTION 3.5	VF 89
ROI LOUI 3.5	VF 219
RYDER CUP 3.5	VF 59
SHADOW OF YERIBUS 3.5	VF 99
SHERLOCK HOLMES 5.25	VF 39
SIN TOWER - WIN 3.5	VF 299
SPACE QUEST IV 3.5	VF 39
STUNT ISLAND 3.5	VF 159
SUBARU 2050 3.5	VF 99
SUPER KARTS 3.5	VF 169
SYSTEM SHOCK 3.5	VF 199
TERMINATOR II - ARCADE GAME 3.5	VF 169
TERRACE 3.5	VF 59
THEATRE OF WAR 5.25	VF 39
THE PATRICIANS 3.5	VF 99
VOYAGEUR DU TEMPS 3.5	VF 99
WOLF 3.5	VF 99

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 189
A 4 NETWORKS	VF 309
ABSOLUTE ZERO	VF 299
ACES OF THE DEEP + FAST ATTACK	VF 279
ACTION SOCCER + JOYPAD	VF 269
ADVANCED TACTICAL FIGHTER	VF 299
AFTER LIFE	VF 349
AFTERSHOCK FOR OUAKE	VF 219
AGE OF RIFLES	VF 339
AI-640 FLASH POINT KOREAN DATA	VF 239
AI-640 LOGBOOK	VF 359
AIR POWER	VF 359
ALBION	VF 339
ALIBI	VF 299
ALIEN INCIDENT	VF 249
ALIEN TRILOGIE	VF 299
ALONE IN THE DARK TRILOGIE	VF 289
AL USHER JR. - WINDOWS 95	VF 289
AMERICAN CIVIL WAR	VF 289
ANOK	VF 289
ANGEL DEVIL	VF 309
ANVIL OF DAWN	VF 309
APACHE LOGBOOK	VF 289
ARK KRITZ	VF 299
ARCHAEOLOGICAL DYNASTY	VF 299
ARENA II - OGGERALL	VF 359
ASCENDANT	VF 359
A.T. DATA - NATO FIGHTERS	VF 169
ATTACK STICK (9 CD)	VF 269
AU COEUR DU DEBARQUEMENT	VF 269
AZRAEL'S TEAR	VF 339
BAO MOJO	VF 339
BATTLECRUISER 3000 AD	VF 249
BATTLEGROUND	VF 219
BATTLEGROUND ARENHES - WIN	VF 359
BATTLEGROUND : GETTYSBURG	VF 349
BATTLEGROUND : WATERLOO	VF 359
BATTLE ISLE 3 - WINDOWS	VF 359
BEGLAM	VF 359
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFOODER	VF 319
BERMUDA SYNDROME	VF 319
BIG RED RACING	VF 299
BLAM MACHINEHEAD	VF 279
BLOOD & MAGIC	VF 319

CD ROM PC

BRETT HULL HOCKEY 95	VF 349
BUG	VF 279
BURN CYCLE	VF 279
CAESAR II	VF 299
CAPITALISM	VF 289
CASINO DE LUXE	VF 329
CHAMPION MASTER 5000 - WIN 95	VF 339
CHESS SYSTEM TAL	VF 359
CHRONICLES OF THE SWORO	VF 329
CIVILIZATION II	VF 349
CIVILIZATION II SCEN.	VF 319
CLAUDESTINY	VF 319
CLOSE COMBAT	VF 349
COMMANCHE 3	VF 349
COMMAND & CONQUER (WIN 95 DU DOS)	VF 349
COMMAND & CONQUER - OPERATION SURVIVE	VF 149
COMMAND - ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
COMPILATION ACTION	VF 319
COMPILATION ADVENTURE	VF 319
COMPILATION SIMULATION	VF 319
CONQUEROR A.O. 1086	VF 329
CREATIVES	VF 249
CRUSADE	VF 349
CRUSADE - NO REGRET	VF 289
CYBERIA II	VF 349
CYBER SPEED - WIN 95	VF 199
CYBERSTORM MISSION FORCE	VF 309
D	VF 339
DAVIS CUP TENNIS	VF 299
DAWN OF DARKNESS	VF 279
DAYTONA USA - WIN 95	VF 259
DEADLINE	VF 289
DEADLOCK	VF 269
DEADLY GAMES	VF 269
DEADLY TIDE	VF 329
DEATH RALLY	VF 289
DEATHLINE	VF 289
DESCENT	VF 289
DESTRUCTION DERBY	VF 299
DEUS	VF 299
DIABLO	VF 349
DIE HARD TRILOGIE	VF 329
DIGITAL LOVE	VF 159
DISC WORLD 2	VF 159
DOMINION	VF 289
DOWN IN THE DUMPS	VF 299
DRAGON LORE II	VF 279
DUNE KUNEM 3D	VF 289
DUNGEON KEEPER	VF 349
DUST	VF 219
ECOLE LE DAUPHIN	VF 259
EMPIRE II	VF 269
EMPIRE II - SS	VF 349
EURO MANAGER 96	VF 289
EURO SOCCER 96	VF 289
EVIDENCE	VF 299
EXTREME PINBALL	VF 259
F1 MANAGER	VF 279
F1 GRAND PRIX II	VF 335
F2 LIGHTNING II	VF 349
FABLE	VF 299
FANTASY GENERAL	VF 349
FAST ATTACK - SIERRA	VF 289
FATAL RACING	VF 289
FIFA 97	VF 319
FIFA INTERN. SOCCER + GRAY'S GAMPAO	VF 249
FIGHTER WING	VF 199
FINAL DOOM	VF 289
FIRESTORM - THUNDERHAWK 2	VF 299
FIRO & KLAWD	VF 299
FLIGHTSHIP	VF 349
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	VF 189
FLIGHT SIMULATOR 6	VF 389
FLIGHT UNLIMITED	VF 189
FLYING CORPS	VF 349
FOOTBALL LTD.	VF 279
FOOTBALLMANAGER 96-97	VF 309
FOOTBALLMANAGER 97-98	VF 279
FOOTBALLMANAGER 98-99	VF 279
FOOTBALLMANAGER 99-00	VF 279
FOOTBALLMANAGER 00-01	VF 279
FOOTBALLMANAGER 01-02	VF 279
FOOTBALLMANAGER 02-03	VF 279
FOOTBALLMANAGER 03-04	VF 279
FOOTBALLMANAGER 04-05	VF 279
FOOTBALLMANAGER 05-06	VF 279
FOOTBALLMANAGER 06-07	VF 279
FOOTBALLMANAGER 07-08	VF 279
FOOTBALLMANAGER 08-09	VF 279
FOOTBALLMANAGER 09-10	VF 279
FOOTBALLMANAGER 10-11	VF 279
FOOTBALLMANAGER 11-12	VF 279
FOOTBALLMANAGER 12-13	VF 279
FOOTBALLMANAGER 13-14	VF 279
FOOTBALLMANAGER 14-15	VF 279
FOOTBALLMANAGER 15-16	VF 279
FOOTBALLMANAGER 16-17	VF 279
FOOTBALLMANAGER 17-18	VF 279
FOOTBALLMANAGER 18-19	VF 279
FOOTBALLMANAGER 19-20	VF 279
FOOTBALLMANAGER 20-21	VF 279
FOOTBALLMANAGER 21-22	VF 279
FOOTBALLMANAGER 22-23	VF 279
FOOTBALLMANAGER 23-24	VF 279
FOOTBALLMANAGER 24-25	VF 279
FOOTBALLMANAGER 25-26	VF 279
FOOTBALLMANAGER 26-27	VF 279
FOOTBALLMANAGER 27-28	VF 279
FOOTBALLMANAGER 28-29	VF 279
FOOTBALLMANAGER 29-30	VF 279
FOOTBALLMANAGER 30-31	VF 279
FOOTBALLMANAGER 31-32	VF 279
FOOTBALLMANAGER 32-33	VF 279
FOOTBALLMANAGER 33-34	VF 279
FOOTBALLMANAGER 34-35	VF 279
FOOTBALLMANAGER 35-36	VF 279
FOOTBALLMANAGER 36-37	VF 279
FOOTBALLMANAGER 37-38	VF 279
FOOTBALLMANAGER 38-39	VF 279
FOOTBALLMANAGER 39-40	VF 279
FOOTBALLMANAGER 40-41	VF 279
FOOTBALLMANAGER 41-42	VF 279
FOOTBALLMANAGER 42-43	VF 279
FOOTBALLMANAGER 43-44	VF 279
FOOTBALLMANAGER 44-45	VF 279
FOOTBALLMANAGER 45-46	VF 279
FOOTBALLMANAGER 46-47	VF 279
FOOTBALLMANAGER 47-48	VF 279
FOOTBALLMANAGER 48-49	VF 279
FOOTBALLMANAGER 49-50	VF 279
FOOTBALLMANAGER 50-51	VF 279
FOOTBALLMANAGER 51-52	VF 279
FOOTBALLMANAGER 52-53	VF 279
FOOTBALLMANAGER 53-54	VF 279
FOOTBALLMANAGER 54-55	VF 279
FOOTBALLMANAGER 55-56	VF 279
FOOTBALLMANAGER 56-57	VF 279
FOOTBALLMANAGER 57-58	VF 279
FOOTBALLMANAGER 58-59	VF 279
FOOTBALLMANAGER 59-60	VF 279
FOOTBALLMANAGER 60-61	VF 279
FOOTBALLMANAGER 61-62	VF 279
FOOTBALLMANAGER 62-63	VF 279
FOOTBALLMANAGER 63-64	VF 279
FOOTBALLMANAGER 64-65	VF 279
FOOTBALLMANAGER 65-66	VF 279
FOOTBALLMANAGER 66-67	VF 279
FOOTBALLMANAGER 67-68	VF 279
FOOTBALLMANAGER 68-69	VF 279
FOOTBALLMANAGER 69-70	VF 279
FOOTBALLMANAGER 70-71	VF 279
FOOTBALLMANAGER 71-72	VF 279
FOOTBALLMANAGER 72-73	VF 279
FOOTBALLMANAGER 73-74	VF 279
FOOTBALLMANAGER 74-75	VF 279
FOOTBALLMANAGER 75-76	VF 279
FOOTBALLMANAGER 76-77	VF 279
FOOTBALLMANAGER 77-78	VF 279
FOOTBALLMANAGER 78-79	VF 279
FOOTBALLMANAGER 79-80	VF 279
FOOTBALLMANAGER 80-81	VF 279
FOOTBALLMANAGER 81-82	VF 279
FOOTBALLMANAGER 82-83	VF 279
FOOTBALLMANAGER 83-84	VF 279
FOOTBALLMANAGER 84-85	VF 279
FOOTBALLMANAGER 85-86	VF 279
FOOTBALLMANAGER 86-87	VF 279
FOOTBALLMANAGER 87-88	VF 279
FOOTBALLMANAGER 88-89	VF 279
FOOTBALLMANAGER 89-90	VF 279
FOOTBALLMANAGER 90-91	VF 279
FOOTBALLMANAGER 91-92	VF 279
FOOTBALLMANAGER 92-93	VF 279
FOOTBALLMANAGER 93-94	VF 279
FOOTBALLMANAGER 94-95	VF 279
FOOTBALLMANAGER 95-96	VF 279
FOOTBALLMANAGER 96-97	VF 279
FOOTBALLMANAGER 97-98	VF 279
FOOTBALLMANAGER 98-99	VF 279
FOOTBALLMANAGER 99-00	VF 279
FOOTBALLMANAGER 00-01	VF 279
FOOTBALLMANAGER 01-02	VF 279
FOOTBALLMANAGER 02-03	VF 279
FOOTBALLMANAGER 03-04	VF 279
FOOTBALLMANAGER 04-05	VF 279
FOOTBALLMANAGER 05-06	VF 279
FOOTBALLMANAGER 06-07	VF 279
FOOTBALLMANAGER 07-08	VF 279
FOOTBALLMANAGER 08-09	VF 279
FOOTBALLMANAGER 09-10	VF 279
FOOTBALLMANAGER 10-11	VF 279
FOOTBALLMANAGER 11-12	VF 279
FOOTBALLMANAGER 12-13	VF 279
FOOTBALLMANAGER 13-14	VF 279
FOOTBALLMANAGER 14-15	VF 279
FOOTBALLMANAGER 15-16	VF 279
FOOTBALLMANAGER 16-17	VF 279
FOOTBALLMANAGER 17-18	VF 279
FOOTBALLMANAGER 18-19	VF 279
FOOTBALLMANAGER 19-20	VF 279
FOOTBALLMANAGER 20-21	VF 279
FOOTBALLMANAGER 21-22	VF 279
FOOTBALLMANAGER 22-23	VF 279
FOOTBALLMANAGER 23-24	VF 279
FOOTBALLMANAGER 24-25	VF 279
FOOTBALLMANAGER 25-26	VF 279
FOOTBALLMANAGER 26-27	VF 279
FOOTBALLMANAGER 27-28	VF 279
FOOTBALLMANAGER 28-29	VF 279
FOOTBALLMANAGER 29-30	VF 279
FOOTBALLMANAGER 30-31	VF 279
FOOTBALLMANAGER 31-32	VF 279
FOOTBALLMANAGER 32-33	VF 279
FOOTBALLMANAGER 33-34	VF 279
FOOTBALLMANAGER 34-35	VF 279
FOOTBALLMANAGER 35-36	VF 279
FOOTBALLMANAGER 36-37	VF 279
FOOTBALLMANAGER 37-38	VF 279
FOOTBALLMANAGER 38-39	VF 279
FOOTBALLMANAGER 39-40	VF 279
FOOTBALLMANAGER 40-41	VF 279
FOOTBALLMANAGER 41-42	VF 279
FOOTBALLMANAGER 42-43	VF 279
FOOTBALLMANAGER 43-44	VF 279
FOOTBALLMANAGER 44-45	VF 279
FOOTBALLMANAGER 45-46	VF 279
FOOTBALLMANAGER 46-47	VF 279
FOOTBALLMANAGER 47-48	VF 279
FOOTBALLMANAGER 48-49	VF 279
FOOTBALLMANAGER 49-50	VF 279
FOOTBALLMANAGER 50-51	VF 279
FOOTBALLMANAGER 51-52	VF 279
FOOTBALLMANAGER 52-53	VF 279
FOOTBALLMANAGER 53-54	VF 279
FOOTBALLMANAGER 54-55	VF 279
FOOTBALLMANAGER 55-56	VF 279
FOOTBALLMANAGER 56-57	VF 279
FOOTBALLMANAGER 57-58	VF 279
FOOTBALLMANAGER 58-59	VF 279
FOOTBALLMANAGER 59-60	VF 279
FOOTBALLMANAGER 60-61	VF 279
FOOTBALLMANAGER 61-62	VF 279
FOOTBALLMANAGER 62-63	VF 279
FOOTBALLMANAGER 63-64	VF 279
FOOTBALLMANAGER 64-65	VF 279
FOOTBALLMANAGER 65-66	VF 279
FOOTBALLMANAGER 66-67	VF 279
FOOTBALLMANAGER 67-68	VF 279
FOOTBALLMANAGER 68-69	VF 279
FOOTBALLMANAGER 69-70	VF 279
FOOTBALLMANAGER 70-71	VF 279
FOOTBALLMANAGER 71-72	VF 279
FOOTBALLMANAGER 72-73	VF 279
FOOTBALLMANAGER 73-74	VF 279
FOOTBALLMANAGER 74-75	VF 279
FOOTBALLMANAGER 75-76	VF 279
FOOTBALLMANAGER 76-77	VF 279
FOOTBALLMANAGER 77-78	VF 279
FOOTBALLMANAGER 78-79	VF 279
FOOTBALLMANAGER 79-80	VF 279
FOOTBALLMANAGER 80-81	VF 279
FOOTBALLMANAGER 81-82	VF 279
FOOTBALLMANAGER 82-83	VF 279
FOOTBALLMANAGER 83-84	VF 279
FOOTBALLMANAGER 84-85	VF 279
FOOTBALLMANAGER 85-86	VF 279
FOOTBALLMANAGER 86-87	VF 279
FOOTBALLMANAGER 87-88	VF 279
FOOTBALLMANAGER 88-89	VF 279
FOOTBALLMANAGER 89-90	VF 279
FOOTBALLMANAGER 90-91	VF 279
FOOTBALLMANAGER 91-92	VF 279
FOOTBALLMANAGER 92-93	VF 279
FOOTBALLMANAGER 93-94	VF 279
FOOTBALLMANAGER 94-95	VF 279
FOOTBALLMANAGER 95-96	VF 279
FOOTBALLMANAGER 96-97	VF 279
FOOTBALLMANAGER 97-98	VF 279
FOOTBALLMANAGER 98-99	VF 279
FOOTBALLMANAGER 99-00	VF 279
FOOTBALLMANAGER 00-01	VF 279
FOOTBALLMANAGER 01-02	VF 279
FOOTBALLMANAGER 02-03	VF 279
FOOTBALLMANAGER 03-04	VF 279
FOOTBALLMANAGER 04-05	VF 279
FOOTBALLMANAGER 05-06	VF 279
FOOTBALLMANAGER 06-07	VF 279
FOOTBALLMANAGER 07-08	VF 279
FOOTBALLMANAGER 08-09	VF 279
FOOTBALLMANAGER 09-10	VF 279
FOOTBALLMANAGER 10-11	VF 279
FOOTBALLMANAGER 11-12	VF 279
FOOTBALLMANAGER 12-13	VF 279
FOOTBALLMANAGER 13-14	VF 279
FOOTBALLMANAGER 14-15	VF 279
FOOTBALLMANAGER 15-16	VF 279
FOOTBALLMANAGER 16-17	VF 279
FOOTBALLMANAGER 17-18	VF 279
FOOTBALLMANAGER 18-19	VF 279
FOOTBALLMANAGER 19-20	VF 279
FOOTBALLMANAGER 20-21	VF 279
FOOTBALLMANAGER 21-22	VF 279
FOOTBALLMANAGER 22-23	VF 279
FOOTBALLMANAGER 23-24	VF 279
FOOTBALLMANAGER 24-25	VF 279
FOOTBALLMANAGER 25-26	VF 279
FOOTBALLMANAGER 26-27	VF 279
FOOTBALLMANAGER 27-28	VF 279
FOOTBALLMANAGER 28-29	VF 279
FOOTBALLMANAGER 29-30	VF 279
FOOTBALLMANAGER 30-31	VF 279
FOOTBALLMANAGER 31-32	VF 279
FOOTBALLMANAGER 32-33	VF 279
FOOTBALLMANAGER 33-34	VF 279
FOOTBALLMANAGER 34-35	VF 279
FOOTBALLMANAGER 35-36	VF 279
FOOTBALLMANAGER 36-37	VF 279
FOOTBALLMANAGER 37-38	VF 279
FOOTBALLMANAGER 38-39	VF 279
FOOTBALLMANAGER 39-40	VF 279
FOOTBALLMANAGER 40-41	VF 279
FOOTBALLMANAGER 41-42	VF 279
FOOTBALLMANAGER 42-43	VF 279
FOOTBALLMANAGER 43-44	VF 279
FOOTBALLMANAGER 44-45	VF 279
FOOTBALLMANAGER 45-46	VF 279
FOOTBALLMANAGER 46-47	VF 279
FOOTBALLMANAGER 47-48	VF 279
FOOTBALLMANAGER 48-49	VF 279
FOOTBALLMANAGER 49-50	VF 279
FOOTBALLMANAGER 50-51	VF 279
FOOTBALLMANAGER 51-52	VF 279
FOOTBALLMANAGER 52-53	VF 279
FOOTBALLMANAGER 53-54	VF 279
FOOTBALLMANAGER 54-55	VF 279
FOOTBALLMANAGER 55-56	VF 279
FOOTBALLMANAGER 56-57	VF 279
FOOTBALLMANAGER 57-58	VF 279
FOOTBALLMANAGER 58-59	VF 279
FOOTBALLMANAGER 59-60	VF 279
FOOTBALLMANAGER 60-61	VF 279
FOOTBALLMANAGER 61-62	VF 279
FOOTBALLMANAGER 62-63	VF 279
FOOTBALLMANAGER 63-64	VF 279
FOOTBALLMANAGER 64-65	VF 279
FOOTBALLMANAGER 65-66	VF 279
FOOTBALLMANAGER 66-67	VF 279
FOOTBALLMANAGER 67-68	VF 279
FOOTBALLMANAGER 68-69	VF 279
FOOTBALLMANAGER 69-70	VF 279
FOOTBALLMANAGER 70-71	VF 279
FOOTBALLMANAGER 71-72	VF 279
FOOTBALLMANAGER 72-73	VF 279
FOOTBALLMANAGER 73-74	VF 279
FOOTBALLMANAGER 74-75	VF 279
FOOTBALLMANAGER 75-76	VF 279
FOOTBALLMANAGER 76-77	VF 279
FOOTBALLMANAGER 77-78	VF 279
FOOTBALLMANAGER 78-79	VF 279
FOOTBALLMANAGER 79-80	VF 279
FOOTBALLMANAGER 80-81	VF 279
FOOTBALLMANAGER 81-82	VF 279
FOOTBALLMANAGER 82-83	VF 279
FOOTBALLMANAGER 83-84	VF 279
FOOTBALLMANAGER 84-85	VF 279
FOOTBALLMANAGER 85-86	VF 279
FOOTBALLMANAGER 86-87	VF 279
FOOTBALLMANAGER 87-88	VF 279
FOOTBALLMANAGER 88-89	VF 279
FOOTBALLMANAGER 89-90	VF 279
FOOTBALLMANAGER 90-91	VF 279
FOOTBALLMANAGER 91-92	VF 279
FOOTBALLMANAGER 92-93	VF 279
FOOTBALLMANAGER 93-94	VF 279
FOOTBALLMANAGER 94-95	VF 279
FOOTBALLMANAGER 95-96	VF 279
FOOTBALLMANAGER 96-97	VF 279
FOOTBALLMANAGER 97-98	VF 279
FOOTBALLMANAGER 98-99	VF 279
FOOTBALLMANAGER 99-00	VF 279
FOOTBALLMANAGER 00-01	VF 279
FOOTBALLMANAGER 01-02	VF 279
FOOTBALLMANAGER 02-03	VF 279
FOOTBALLMANAGER 03-04	VF 279
FOOTBALLMANAGER 04-05	VF 279
FOOTBALLMANAGER 05-06	VF 279
FOOTBALLMANAGER 06-07	VF 279
FOOTBALLMANAGER 07-08	VF 279
FOOTBALLMANAGER 08-09	VF 279
FOOTBALLMANAGER 09-10	VF 279
FOOTBALLMANAGER 10-11	VF 279
FOOTBALLMANAGER 11-12	VF 279
FOOTBALLMANAGER 12-13	VF 279
FOOTBALLMANAGER 13-14	VF 279
FOOTBALLMANAGER 14-15	VF 279
FOOTBALLMANAGER 15-16	VF 279
FOOTBALLMANAGER 16-17	VF 279
FOOTBALLMANAGER 17-18	VF 279
FOOTBALLMANAGER 18-19	VF 279
FOOTBALLMANAGER 19-20	VF 279
FOOTBALLMANAGER 20-21	VF 279
FOOTBALLMANAGER 21-22	VF 279
FOOTBALLMANAGER 22-23	VF 279
FOOTBALLMANAGER 23-24	VF 279
FOOTBALLMANAGER 24-25	VF 279
FOOTBALLMANAGER 25-26	VF 279
FOOTBALLMANAGER 26-27	VF 279
FOOTBALLMANAGER 27-28	VF 279
FOOTBALLMANAGER 28-29	VF 279
FOOTBALLMANAGER 29-30	VF 279
FOOTBALLMANAGER 30-31	VF 279
FOOTBALLMANAGER 31-32	VF 279
FOOTBALLMANAGER 32-33	VF 279
FOOTBALLMANAGER 33-34	VF 279
FOOTBALLMANAGER 34-35	VF 279
FOOTBALLMANAGER 35-36	VF 279
FOOTBALLMANAGER 36-37	VF 279
FOOTBALLMANAGER 37-38	VF 279
FOOTBALLMANAGER 38-39	VF 279
FOOTBALLMANAGER 39-40	VF 279
FOOTBALLMANAGER 40-41	VF 279
FOOTBALLMANAGER 41-42	VF 279
FOOTBALLMANAGER 42-43	VF 279
FOOTBALLMANAGER 43-44	VF 279
FOOTBALLMANAGER 44-45	VF 279
FOOTBALLMANAGER 45-46	VF 279
FOOTBALLMANAGER	

Venez les copains, on va se marrer ! Ce s'ra un peu comme du rollerball, sauf qu'on s'foutra sur la gueule sur une patinoire avec des épées.



Hyperblade

Sport futuriste - Tous joueurs - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Ce jeu de sport futuriste librement inspiré de Rollerball n'a d'intérêt qu'à la condition de posséder entre deux et quatre Pentium (minimum 90) en réseau, et équipés de cartes accélératrices 3D. Halte à la course à l'armement !



REMARQUE

Les photos de ce test ont été prises sans carte 3D. Pour voir ce que donne graphiquement Hyperblade en version accélérée, reportez-vous au dossier sur les cartes accélératrices 3D, et vous verrez, le jeu est méconnaissable.

J'entrais dans le "drome" avec un mauvais pressentiment. Petit déjà, j'étais pas bagarreux. J'avais un Tan's dans le dos, des lunettes et un appareil dentaire, bref j'étais même plutôt du genre à me faire casser la gueule régulièrement. Alors je me demandais ce que je foutais là, arniché comme un gladiateur, une épée à la main, les pieds chaussés de patins à glace alors que je ne sais même pas tenir sur des patins. La foule hurle, un ballon vola dans les airs et mes adversaire foncèrent dessus. Par réflexe je fis de même et dans un éclair de lucidité je réalisai enfin ce que j'étais venu faire :

Me faire péter la gueule...

Hyperblade, c'est une adaptation assez libre du film (et du bouquin) *Roller Ball* en jeu vidéo. L'objectif du jeu est de marquer des buts dans le camp adverse, mais pour gagner, il faut se battre à coups d'épée, de missiles, larguer des mines, éviter des pièges laser ou des tourniquets faits de lames de rasoir... C'est un peu gore, mais traité avec pas mal d'humour. Ludiquement parlant, tout cela n'est pas nouveau. On se souviendra avec nostalgie de Speedball par exemple. Par contre, techniquement c'est une petite révolution.

Il fallait quelqu'un pour essayer les plâtres, et c'est Activision qui s'y est collé ; voici le premier jeu utilisant la technologie Direct3D, appliquée spécifiquement à toutes les cartes accélératrices du marché. Au menu de départ, ça se configure exactement comme pour une carte son. Et alors là, oui, Hyperblade est un magnifique jeu 3D texturé, rapide et fluide, mais à condition bien sûr de posséder un Pentium (minimum 90) et une carte accélératrice 3D.

... d'accord, mais en 3D

Donc c'est beau. Super. C'est novateur. Chouette ! Mais est-ce un bon jeu ? Quand on joue seul, c'est pas passionnant. On finit assez vite par tourner en rond autour de deux tactiques gagnantes. C'est lassant, peu enthousiasmant. Mais joué en réseau (il n'y a pas d'option modem), alors là le jeu prend toute sa



▲ Tout au long, la cage des buts adverses. Reste plus maintenant qu'à t'ingérer le goal.



▲ Tout en haut de l'arène en forme de "U", ces rampes permettent de prendre de l'élan.

valeur. La violence et la vitesse prennent tout leur sens, et le jeu devient très défoulant. La conclusion est donc assez frustrante : oui, Hyperblade est un assez bon jeu, à condition de disposer de deux à quatre Pentium 90 accélérés 3D, et d'un réseau, autant dire 15 plaques de matos. Les millionnaires vont s'éclater. Remarquez, ils n'ont pas attendu Hyperblade pour le faire...

Monsieur pomme de terre

- ✚ Le premier jeu à proposer un setup pour cartes 3D
- ✚ Marrant en réseau, étonnant et rapide pour un jeu Windows
- ✚ Halte à la course à l'armement
- ✚ Le jeu solo est vite rasoir

TECHN.	80	DESIGN	82	INTERET	65	Seul
						Carte 3D Réseau
						77

Attention, nouvelle notation

**CD ROM
petits prix**

ALIEN CARNAGE	79 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CIVILISATION 1	149 F
CREATURE SHOCK	99 F
DAYS OF THE TENTACLES	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HOCUS POCUS	79 F
JOURNEYMAN PROJECT	79 F
TURBO	79 F
KING QUEST V	79 F
LEISURE SUIT LARRY 1	79 F
LINKS GOLF	79 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
PIRATES	79 F
RAPTOR	79 F
RED BARON	79 F
SABRE TEAM	79 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STREETFIGHTER 2	79 F
WACKY WHEELS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
NASCAR	79 F

**PAR
TELEPHONE
03 29 51 68 74**

**PAR COURIER
EURO DEAL**
46, Avenue du
Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix variables 1 mois sauf erreur d'impression

Références	Prix
CONTRE REMBOURSEMENT CHEQUES OU ESPECES	Port : 49 F Total :



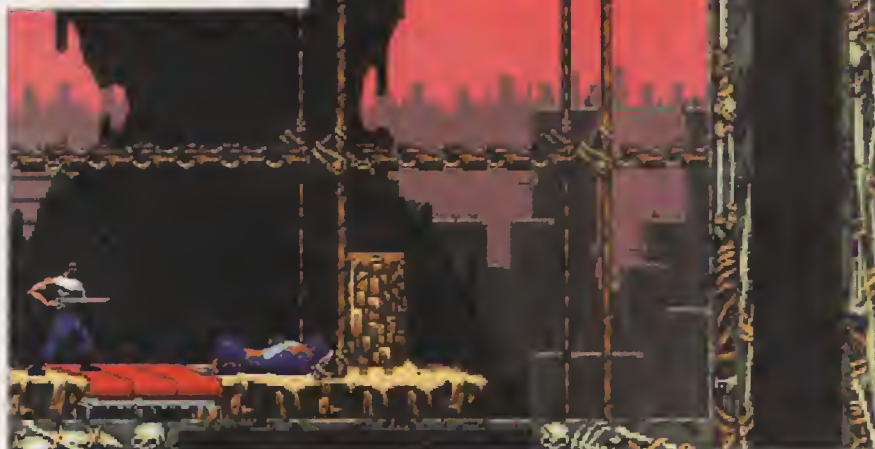
Blackthorne

Plates-formes - Tous joueurs - MAC CD Rom

EN DEUX MOTS

Sans être particulièrement novateur, Blackthorne est un bon jeu où la patience et la précision sont finalement plus importantes que la rapidité. On en redemande.

Tout a commencé dans le monde de Tuul, il y a quelques centaines d'années, alors qu'une seule race peuplait la planète. Ce monde était dirigé par le grand prêtre, et cela de père en fils. Jusqu'au jour où le prêtre ne trouva rien de mieux que d'avoir des jumeaux ! Pour trouver le futur successeur, le père et ses deux enfants partirent dans le désert. Ce fut fatal pour le paternel, qui se transforma en deux gemmes : une lumineuse (Lightstone) et une sombre (Darkstone). Chacun des enfants créa son royaume. Les partisans de la Darkstone, dirigés par Sarlac, eurent des soucis, et s'en prirent donc aux autres qu'ils forcèrent à travailler dans les mines de Xandralite, métal précieux, en tout cas pour là-bas. Entre-temps, le capitaine Kyle Blackthorne, sur le point de passer en cour martiale dans un monde bien plus contemporain, parvint à s'échapper de sa base et s'en alla rejoindre ses amis. Et devinez qui étaient ses amis ? Gagné, ceux de la Lightstone. Sera-t-il l' élu qui délivrera ce peuple ? Pourquoi fait-il tout ces rêves étranges ?



Il y eut Prince of Persia, puis Flashback. Amateur de jeux de plates-formes, voici maintenant Blackthorne.

▼ Qui est donc cette belle amazone ?



Vous commencez donc le jeu dans les mines. Armé d'un simple fusil, mais bien entraîné à toute les formes de combats, vous allez commencer à affronter les hommes de Sarlac. La manipulation du personnage est relativement simple, et les mouvements ne sont pas sans rappeler ceux du Conrad de Flashback. Vous pouvez ainsi grimper, courir, rouler... Seule différence, vous pouvez vous protéger en vous plaquant au mur : en fait, c'est le seul moyen de ne pas vous faire massacrer. Évidemment, vos ennemis ont la même tactique, et c'est à vous d'être plus agile. Vous trouverez des objets à ramasser tout au long de votre progression. Encore une similitude par rapport à Flashback : lorsque vous passez sur l'objet, il apparaît en bas de l'écran et vous devez vous agenouiller pour le prendre. Vous trouverez ainsi des bombes, des clés, des potions de vie... Vous allez également rencontrer des personnages qui vous donneront des indications, d'autres objets, ou qui vous souhaiteront simplement bon courage. La progression est bien dosée, votre armement et votre endurance s'accroîtront au fur et à mesure que la difficulté augmentera. Si la maniabilité au clavier est bonne, un GamePad est idéal pour ce type de jeu. Les bruitages sont corrects, mais la musique, au format Audio CD, est très vite lassante. Plusieurs types d'affichage sont proposés : 640x480, 320x240 doubles pixels, et 320x240. À signaler enfin un niveau Practice où vous apprendrez petit à petit à manœuvrer votre personnage et à utiliser quelques objets bien utiles.

Tibérius

- ✚ On finit toujours par trouver son chemin
- ✚ Le mode Practice, la bonne progression du jeu
- ✚ Un seul niveau de difficulté ; de plus, c'est un peu court
- ✚ Décors peu variés et séquences intermédiaires lasses

TECHN. 88 DESIGN 70 NIVEAU 82

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



■ CONFIG MINI 68040, CD 2X, 6 MO RAM, 15 MO DISQUE, OPTIMISÉ
POWERMAC. ■ ÉDITEUR BUNGIE ■ DÉVELOPEUR BUNGIE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VO ■ NBRE DE JOUEURS 1/8

Abuse

Arcade - Tous joueur - Mac CD Rom



◀ Diriger le personnage au clavier et viser et tirer à l'aide de la souris, c'est pas facile.

EN DEUX MOTS
D'un maniement pas très aisé, Abuse vaut par son côté défouloir. D'autant plus qu'il est possible de jouer en réseau et de créer ses propres tableaux à l'aide de l'éditeur intégré.

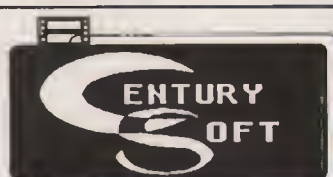
Vous êtes dans une prison où se déclare une infection et vous devez vous en échapper. L'histoire est simple, tout comme le jeu d'ailleurs puisqu'il s'agit d'un jeu d'arcade des plus classiques. Les créateurs ont visiblement été inspirés par *Alien* : les monstres que vous allez rencontrer semblent tout droit sortis de ce film. En plus, vous rencontrerez de nombreux obstacles. Heureusement, votre armement deviendra relativement puissant (attention à économiser certaines armes particulièrement puissantes !). Le graphisme a été amélioré pour le Mac, et vous disposerez de plusieurs résolutions d'écran. Les bruitages sont assez angoissants (des cris d'aliens !). Par contre, la manipulation n'est pas très simple : vous déplacez votre personnage à l'aide de quatre touches, mais vous visez et tirez à la souris ! Sans compter que l'utilisation des armes et des fonctions spéciales demande trois touches supplémentaires, il vous faudra beaucoup de mains (ou de dextérité) pour arriver à manœuvrer. Il est possible de jouer en réseau jusqu'à huit. Les niveaux ne sont pas très variés, mais un éditeur a été intégré. Il n'est pas vraiment simple à utiliser, mais vous permettra de réaliser vos propres tableaux.

Tibérius.

- L'éditeur de niveaux inclus
- L'ambiance sonore (cris angoissants)
- Manipulation d'office (clavier + souris)
- Un peu répétitif

TECHN 80 65 INTER 65

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION



PC CD-ROM JEUX

VOTRE JEU
48H CHRONO

EN ①

04.73.60.00.18

3615 CENTSOFT

FAX 04.73.60.00.17

nouveautés*

AGE OF RIFLES v1.....	335
AH 640 LONGBOV v1 + data.....	369
ALIEN TRILOGY.....	325
ARCHIMEDEAN DYNASTY v1.....	319
A.T.F. + data v1.....	369
BATTLECRUISER 3000 AD n1.....	245
BLOOD & MAGIC v1.....	329
CAPITALISM v1.....	329
CLANDESTINE.....	329
COMMANCHE 3.....	335
DEADLOCK v1.....	295
DESTINY v1 win95.....	339
DIABLO v1 win95.....	329
DIE HARD TRILOGY.....	325
DISCWORLD 2 v1.....	319
DUNGEON KEEPER v1.....	329
FLYING CORPS v1.....	329
GRAND PRIX MANAGER 2 v1.....	319
LANDS OF LORE 2 v1.....	299
LEISURE SUIT LARRY 7.....	299
LORDS OF THE REALM 2 v1.....	299
M.A.X. v1.....	319
MAGIC: THE GATHERING v1.....	329
MORTAL KOMBAT TRILOGY.....	279
NASCAR 2.....	325
NET ZONE.....	289
PANDORA DIRECTIVE v1.....	345
PHANTASMAGORIA 2 v1.....	349
POWER F1.....	285
PRIVATEER: the darkening v1.....	329
REALMS OF THE HAUNTINGS.....	335
SKYNET.....	299
SOLAR CRUSADE v1.....	249
STAR GENERAL v1.....	349
STEEL PANTHERS 2 v1.....	329
SUPER EF 2000 win 95 v1.....	295
TUNNEL 61.....	289
US NAVY FIGHTER 97.....	329
WAGES OF WAR n1.....	319
WAR WIND v1.....	335

GENDER WARS v1.....	279
GENE WARS v1.....	319
GOLDEN GATE KILLER v1.....	249
HARD LINE v1.....	289
HARVESTER v1.....	305
HEROES might & magic 2n1.....	335
HIND v1 win95.....	329
IN THE FIRST DEGREE v1.....	289
IZNOGOLD v1.....	299
JETfighter 3 n1.....	335
KICK OFF 96 v1.....	289
L'ENTRAÎNEUR v1.....	299
LE CAUCHEMAR DE PPD v1.....	349
LE TRESOR DES TOUTIGUES v1.....	299
LIGHTHOUSE v1 win.....	335
MAGIC CARPET 2 v1.....	249
MECHWARRIOR 2 v1.....	335
MEGARACE 2 v1.....	295
MONOPOLY v1.....	279
MYST v1.....	295
NEED FOR SPEED spécial.....	329
NHL HOCKEY 97.....	329
NIHILIST v1.....	265
NORMALITY INC v1.....	315
OBELIX & ASTERIX v1 win95.....	230
OLYMPIC GAMES v1.....	279
ORION BURGER v1.....	289
PERFECT FLIGHT v1.....	235
PHANTASMAGORIA v1.....	329
POLICE QUEST SWAT v1.....	325
PRO PINBALL v1.....	265
PSYCHO PINBALL v1.....	279
QUAKE v1.....	311
RALLYE CHAMPIONSHIP v1.....	299
RAMA v1.....	325
RAYMAN v1.....	259
RED ALERT C&C v1.....	295
RIPPER v1.....	299
RISK v1 win 95.....	319
ROAD RASH v1 win 95.....	279
ROBERT E LEE CIVIL WAR v1.....	309
SCREAMER 2 v1.....	235
SEA LEGEND v1.....	249
SETTLERS 2 v1.....	335
SHERLOCK HOLMES 2 v1.....	329
SHOCKWAVE ASSAULT v1.....	320
SILENT HUNTER v1.....	329
SILENT STEEL v1.....	289
SILENT THUNDER win 95 v1.....	319
SPUD NOT v1.....	249
SPYGLASS v1.....	335
STAR TREK next generation v1.....	349
STEAL ALL THIS TIME n1.....	249
STONE KEEP v1.....	320
SWIV 30 v1.....	289
SYNDICATE WARS v1.....	325
S.T.O.R.M. v1.....	325
SUKOI SU-27 FLANKER v1.....	289
THE DARK EYE v1.....	329
THE DIG v1 intégrale.....	289
THE GENE MACHINE v1.....	269
THE RISE & FALL..... empire v1.....	305
THUNDERHAWK 2 v1.....	249
TIE FIGHTER collection v1.....	229
TIME LAPS v1.....	320
TIME TRAVEL v1 win 95.....	319
TINTIN AU TIBET v1 win 95.....	230
TOUS RAIDER v1.....	285
TOONSTRUCK v1.....	319
TOP GUN.....	329
TOTAL MANIA.....	275
URBAN RUNNER v1.....	330
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD v1.....	329
VERSAILLES complet v1.....	349
VIRTA FIGHTER win 95.....	315
WARCRAFT 2 deluxe v1.....	349
WARCRAFT 2 missions disk v1.....	159
WARHAMMER v1 win.....	329
WAYNE GRETZKY HOCKEY v1.....	279
WEREWOLF vs commando v1.....	349
WING COMMANDER 4 v1.....	349
WING COMMANDER 5 v1.....	349
WORMS + scénario n1.....	249
Z v1.....	289
ZORK NEMESIS v1.....	329

ACTION SOCCER + joystick v1.....	249
ALBION v1.....	295
ALIEN INCIDENT v1.....	245
ALONE IN THE DARK trilogy v1.....	319
APACHE LONGBOV v1.....	289
AZRAEL S TEAR v1.....	329
BATTLEGROUND vol 1, 2ou 3v1.....	339
BERMUDA SYNDROME v1.....	295
BURIED IN TIME v1.....	289
CAESAR 2 v1.....	269
CHEVALIERS DE BAPHOMET v1.....	290
CIVILIZATION 2 v1 win.....	335
COMMAND & CONQUER.....	299
CHRONICLES OF THE sword v1.....	329
CLOSE COMBAT v1.....	329
CREATURES v1.....	245
CRUSADER NO REGRET n1.....	289
O (livre avec 1 cd audio) v1.....	319
DAGGERFALL n1.....	329
DAVIS CUP TENNIS n1.....	299
DAYLINE USA n1.....	319
DEADLINE v1.....	269
DEADLY GAMES v1.....	319
DEATH RALLY n1.....	169
DESTRUCTION DERBY 2.....	299
DOWRY IN THE DUMPS v1.....	295
DRAGON LORE 2 v1.....	239
DUKE NUKEM 3D v1.....	295
EARTH WORM JIM 1 + 2 v1.....	259
EMPIRE 2 v1.....	329
EUROFIGHTER 2000 + data v1.....	245
EURO SOCCER 96 v1.....	289
EVIDENCE v1.....	329
F1 GRAND PRIX 2 v1.....	289
F22 LIGHTNING 2 v1.....	329
FAST ATTACK v1.....	289
FIFA 97 v1.....	329
FLIGHT SIMULATOR 6 v1 win95.....	369
FLIGHT UNLIMITED v1.....	239
FOOTBALL MANAGER 96/97 v1.....	339
FORT BOYARD la légende v1.....	269
GABRIEL KNIGHT 2 v1.....	320
GEARHEADS v1.....	220

THRUSTMASTER volant grand prix.....	729
THRUSTMASTER manette FCS 2 win95.....	490
THRUSTMASTER manette top gun.....	349
THRUSTMASTER manette XL action.....	230
THRUSTMASTER volant T2 + F1GP.....	990
THRUSTMASTER ACM game card.....	89
PRO PLAYER joystick 4 boutons.....	279
TURBO PLAYER joystick 6 boutons turbo.....	210
MAXI JOY manette tr auto design logitech.....	129
VOLANT TURBO WHEEL.....	490
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b.....	275
MICROSOFT SIDEWINDER 3D pro.....	415

POUR TOUTE COMMANDE DE
LOGICIELS DE PLUS DE 800F
1 JEU GRATUIT
*nous contacter pour cette offre

COMMANDEZ
24H / 24
CONSULTEZ
les nouveautés

3615
CENTSOFT



CD PROMO
prix à l'unité au choix
99 F

7th GUEST / AL QUADIM v1 / ARMORED FIST / ALIENS v1
BETRAYAL AT KRONOR n1 / BENEATH A STEEL SKY v1
BIOFORCE v1 / BUREAU 13 / CRUSADERS NO REMORSE
CIVILIZATION v1 / CANNON FODDER 2 v1 / CYBERIA
COLONIZATION v1 / COMMANDO / DAY IN THE RENTALE v1
CONGO n1 / DISCWORLD v1 / DRAKULUS ENCOUNTER v1
DUNGEON MASTER 2 v1 / DESTRUCTION DERBY / DUNE v1
DRAGON LORE v1 / DESCENT / EARTH WORM JIM win95
FFA v1 / F-15 III / FURY 3 v1 / FIELDS OF GLORY v1
FADE TO BLACK v1 / GORILLAS 1 + 2 / GRAND PRIX F1
GABRIEL KNIGHT v1 / HERCULES OF MIGHT & MAGIC v1
INCREDIBLE MACHINES 2 v1 / INDY 4 v1 / ROCK OFF 3
KYRONIA 2 v1 / KING QUEST 7 v1 / KENIGME MAITRE LU v1
LAND OF LORE v1 / LOST EDEN v1 / LOST IN TIME 1 + 2 v1
LITTLE BIG ADVENTURE v1 / LUNIS GOLF / MONKEY 2 v1
M11 TANK PLATOON / MAGIC CARPET + / MONKEY 1 v1
MEGARACE v1 / NHL HOCKEY 95 v1 / NOCTURPOLIS v1
NASCAR NAVY STRIKE OUTPOST v1 / PRINCE OF PERSIA
PGA GOLF / PRATES GOLD / PLAYER MANAGER 2 v1
RALLYE / ROBINSON REGIM v1 / SYNDICATE v1 / STREET
FIGHTER 2 SIM CITY v1 / SHIVERS v1 / SECRET WEAPON
TRANSPORT HYCOON / THEME PARK / TITAN BUNDSCAPE
US NAVY FIGHTER / UFO v1 / UNDER KILLING MOON v1
VIRTUAL KART / WOLFPACK / WITCHHAVEN 2 / WETLANDS

149 F
WARCRAFT / DARK FORCES v1 / TERRANOVA / X-WING
LAST DYNASTY v1 / FULL THROTTLE v1 / SAM & MAX v1
REBEL ASSAULT v1 / who shot jo rock / RETURN TO ZORK
NUKE IT v1 / DUNE 2 v1 / WING COMMANDER 3 v1
COMMAND & CONQUER SCEN v1 / EF 2000 DATA v1
ACROSS THE INFINITE v1 / SETTLERS 2 MISSION v1

189 F
SIM CITY 2000 v1 / BATTLE ISLE 3 v1 / PITFALL v1 win 95
REBEL ASSAULT 2 v1 / ROYALTY 2000 v1 / IRON HELIX
TRACK ATTACK v1 / UNDISCOVERED MACHINES TIM v1
SUPERKARTS v1 / TASK FORCE 1942 v1 / SPEED WHITE v1
PANZER GENERAL v1 / MACHARRELLI THE PRINCE v1
PRIMAL RAGE v1 / TANK COMMANDER v1 / FALCON 3 n1
ZDANCE FOOTBALL v1 / MANIC KARTS / RENEGADE

compilations
GOLDEN 10 COLLECTION vol 1 v1..... 299
panzer general 2/817 / civilization / GPF / the landscape
master of magic / spool / pinball / power / soccer
GOLDEN 10 COLLECTION vol 2 v1..... 299
transport hycoon / volutus / the landscape of glory
subway 2050 / warms / haven / F14 / across the mine
MIGHT AND MAGIC n1 complet..... 269
20 WARGAMES CLASSICS..... 289
SOCCER STARS 96 v1..... 199
FFA SOCCER + F1 GRAND PRIX + PGA GOLF v1..... 319
WESWOOD ANTHOLOGY v1..... 329
dune 2 / lands of lore / kyronia 1 + 2 + 3
POWER CORRUPTION & LIES v1..... 289
dune 2 / UFO / beneath steel sky / F14 defender
TEMPTATION v1..... 329
7th quest / kyronia 2 / lands of lore / indy car v1..... 329
NRJ ADVENTURE v1..... 319
prisoner of ice / fade to black / biological dark 3
NRJ SIMULATION v1..... 319
AIR networks / IFX / GPF / 1 theme park..... 319
NRJ ACTION v1..... 319
toshinden / magic carpet / earthworm 2 / chaos control

AMIGA NOIRE CATALOGUE SUR DEMANDE

CD CHARME
2 CD achetés + 1 CD gratuit
ASIE INTER-ÉTOILE v1..... 269
CHEATING..... 189
CYBERIX v1..... 329
CYBER EXPERIENCE n1..... 329
DIVA X n1 / rebeca..... 269
FANTASCIENCE..... 269
IMMORTAL DESIRE..... 189
LA VILLA v1..... 290
LOLO FERRARI v1..... 229
MASCARADES v1..... 329
MYSTIQUE of the Orient..... 169
NEW LOVERS..... 169
NIPPON obsession 1, 2ou 3..... 230
PARFUM DE MATHILDE v1..... 269
PASSEPORTX Budapest v1..... 169
PLEASURE v1 1, 2, 3 ou 4..... 169
PORNOMANIA v1..... 279
PRIVATE investigator v1..... 279
PRIVATE pleasure park 2..... 329
SPACE SIRENS 2 n1..... 279
STEAMY WINDOWS..... 169
TABOO 12..... 169
TABATHA vs DRAGHIXA v1..... 320
VIRTUAL presence 1ou 2 v1..... 299
VIRTUAL SEX n1 1 ou 2..... 269
VIRTUAL TOP MODEL v1..... 269
VIRTUAL VALERIE 2..... 269
ZARA WHITE vol 1ou 2 v1..... 329

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM.....	TITRES.....	PRIX.....
PRENOM.....		
ADRESSE.....		
CP.....	TEL.....	Frais de port
VILLE.....		<input type="checkbox"/> NORMAL 22F
TYPE DE MACHINE.....		<input type="checkbox"/> COLISSIMO 30F garantie 48H
<input type="checkbox"/> CHEQUE <input type="checkbox"/> certifie être majeur pour CD charme	<input type="checkbox"/> CD-ROM	<input type="checkbox"/> CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE date d'expiration.....	<input type="checkbox"/> Amiga	TOTAL A PAYER
No.....	Signature:	
	JO 76	



Après "Le 25^e Anniversaire" tant il y a bien longtemps nous avons enfin goûté à une suite "Judgment Rites" Bienvenue à bord, Capitaine James - Tiberius - Kirk.

Star Trek Judgment Rites

Aventure - Tous joueurs - Mac CD Rom



EN DEUX MOTS

Les scénarios originaux, les vraies voix des acteurs, ainsi que le respect de la série, font de ce jeu une bonne adaptation, même si le graphisme est moyen.

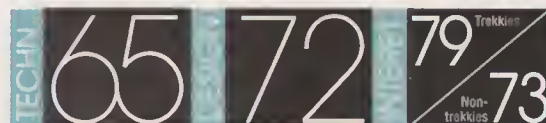
Vous voici donc sur l'USS Enterprise, prêts à repartir au fond de l'univers afin de découvrir de nouveaux horizons. Huit épisodes inédits constituent ce jeu. Vous allez ainsi aider Kirk à se débarrasser d'un savant fou qui, pour se venger de la Fédération, a l'intention de détruire la Terre. Vous vous retrouverez sur un monde en pleine Seconde Guerre mondiale, où de nombreux détails vous feront comprendre que tout cela n'est pas réel... Bref, de quoi ravir les trekkies. Le système de jeu est identique à celui du "25^e Anniversaire" : vous êtes à bord du vaisseau et pouvez dialoguer avec l'équipage. Vous aurez parfois à effectuer un petit combat spatial. Mais si vous ne voulez pas entendre Scotty râler pour son vaisseau, il est possible de désactiver les scènes d'arcade, qui de toute façon n'apportent pas vraiment grand-chose au jeu. Ensuite vient la partie jeu d'aventure proprement dit. Vous vous téléportez donc sur les planètes ou les bases spatiales. En général, Spock et McCoy vous accompagneront, ainsi qu'un homme de la sécurité. Une fois le problème résolu, de retour à bord de l'Enterprise, la Fédération vous donnera des indications sur la façon dont vous avez accompli votre mission. Il est donc possible de terminer chaque scénario différemment, mais de manière plus ou moins réussie.



Graphiquement, il n'y a eu aucune amélioration (toujours du 320 x 200), hormis le lissage des images et l'ajout de quelques scènes cinématiques du plus bel effet. Il est donc toujours aussi difficile de reconnaître les oreilles de Spock, un comble ! Par contre - et là le jeu prend tout son intérêt - les scénarios sont très proches de la série originale. Les chamailleries de Spock et de McCoy sont toujours aussi amusantes. On a vraiment l'impression de regarder un épisode à la télé (c'est diffusé actuellement sur Canal Jimmy, mais moi, j'ai pas Jimmy...). Et pour être encore plus réalistes, les bruitages sont aussi ceux de la série, ainsi que... les voix des acteurs. Oui, c'est bien Shatner, Nimoy et autre Kelley qui parlent ! Les amateurs apprécieront. Mais ce n'est pas tout : il s'agit d'une édition spéciale, et vous découvrirez un second CD, baptisé Collector's Disc, qui contient une interview de Roddenberry (le créateur de la série, décédé depuis), le making off du jeu, commenté par Spock, euh, Nimoy, une interview du sus-nommé, et la biographie des acteurs. Et, pour finir, vous aurez également le pin's du jeu, que vous pourrez arborer fièrement (je l'ai fait, mais à Joystick ils se sont tous moqués de moi). Bref, de quoi combler les fans.

Tiberius

- Le respect de la série originale
- Les voix originales
- Les bruitages originaux
- Le CD Collector et le pin's
- Les combats peu intéressants
- Le graphisme peu précis



ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

Alien Trilogy

Doom-like - Grand public - PC CD Rom

EN DEUX MOTS

Un Doom-like hérité de la PlayStation. Mais à nous, on ne nous le fait plus ce coup du Doom-like, on en a déjà plein les placards. L'ambiance graphique est réussie, mais le jeu trahit l'univers. Et surtout, les missions sont parfaitement rasoir.

Non content d'être un Doom-like de plus, Alien Trilogy n'offre vraiment pas grand-chose de nouveau, si ce n'est que les missions sont scénarisées : il faut allumer tel bouyon, récupérer tels objets. C'est l'ordinaire. La carte est mal ficelée et n'indique pas les points cardinaux. On est tout le temps paumé. Les niveaux sont faits pour qu'on tourne en rond, avec des portes qui ne s'ouvrent que dans un sens pour nous obliger à nous taper des détours en permanence. On ne peut sauvegarder qu'entre les missions... Tout ça sent la durée de vie rallongée artificiellement et ce n'est pas le mode réseau qui rattrapera l'ensemble. L'interface, héritée de la PlayStation est peu ergonomique. Il n'y a que six armes, pas originales, et peu de monstres différents. L'ambiance graphique est réussie, mais les Aliens tombent comme des mouches. Du coup, on en a pas peur du tout. Ripley s'avale des centaines de "face-luggers" sans broncher. À la fin du jeu, elle doit avoir autant d'œufs dans le bide qu'un esturgeon, mais ça n'a pas l'air de la déranger. Ridicule !

Pomme de Terre



- Ambiance graphique réussie
- Missions pénibles
- Durée de vie rallongée artificiellement
- Trahison de l'esprit du film

TECHNIQUE 50 JEU 75 INTERFACE 59

ATTENTION : NOUVELLE NOTATION

■ DÉVELOPPEUR SILMARIS ■ CONFIG MINI 486DX2/66

■ ÉDITEUR EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR ■ CONFIG MINI 486DX2/66

Bud Tucker in Double Trouble

Aventure - Tous joueurs - PC CD -Rom



Scénario ultra-classique : un savant est kidnappé et son invention volée par un fou furieux désireux de devenir le maître du monde. Le héros, Bud, est le pizzaiolo ami du savant. Le but du jeu est de délivrer le professeur et d'empêcher le fou de nuire. La progression s'effectue par découverte

d'indices, association d'objets et surtout principalement par dialogue avec les différents personnages. Le jeu, à l'origine en anglais, a été totalement doublé en français, sous-titres compris. Les dialogues ne sont pas dénués d'humour. Ils sont en majorité bien interprétés. Mais de temps en temps, ils disparaissent. Il faut alors recharger une partie sauvegardée pour les avoir à nouveau. De plus, des traductions ont été oubliées : au milieu des sous-titres français, se glissent des phrases anglaises.

tous ont été oubliées : au milieu des sous-titres français, se glissent des phrases anglaises.

41 55 53

■ DÉVELOPPEUR SEGA JAPON ■ CONFIG MINI PENTIUM 90

■ ÉDITEUR SEGA ■ CONFIG MINI PENTIUM 90 ■ TEXTES ET VOIX FRANÇAIS 1 JOUEUR

Panzer Dragon

Shoot-them-up - Tous joueurs - PC CD-Rom



Un magnifique shoot-them-up très spectaculaire, mais malheureusement très court et qui se finit en quelques heures... Panzer Dragon était un titre phare sur Saturn, une démonstration de la puissance technique de cette console. Sorti pour PC en mai 96 sous un format spécifique à la carte Diamond Edge 3D (testé dans le n° 70 de Joystick), le voici, codé cette fois-ci pour windows 95. C'est toujours aussi beau, envoûtant, bien que ce soit en VGA, mais c'est toujours aussi court, et c'est toujours un bête shoot-them-up. Un beau voyage à dos de dragon, mais un jeu à l'intérêt limité.

78 85 50

Jeux Crack!

Faut-il vous le rappeler, les Jeux Crack publiés sont payés 50 F, et les soluces publiées 300 F. Et comment on fait ? On envoie tout ça (soluces sur disquettes si possible) à Joystick, Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Star control 3

PC
CD Rom

VOICI QUELQUES FONCTIONS SECRÉTES POUR STAR CONTROL 3 :

- Touche Impr Ecran : Capture d'écran au format PCX. Attention, ne capte pas la totalité de l'écran de communication.
- Alt-F1: Ralentir le jeu.
- Alt-F2: Ralentir le jeu.
- Alt-F9: Relance les joueurs/Choix des améliorations joueur 1
- Alt-F10: Relance les joueurs/Choix des améliorations joueur 2
- Backspace: Arrête tous les vaisseaux sur leur trajectoire

Si Alt-F1 et Alt-F2 sont actifs en même temps, le jeu passe dans un mode graphique bizarre tout en restant en vitesse lente.

Planet 3

Extreme Pinball

PC
CD Rom

Lors de la sélection de la table du flipper, choisissez "ROCK FANTASY" et lancez le jeu. Pendant le jeu, vous n'avez qu'à presser la touche F1 pour changer de boule. Pressez la touche "M" (? en QWERTY) pour jouer avec plusieurs balles, et la touche "V" pour avoir la vidéo. Voilà de quoi faire un max de points.

Julien

Mission Force : Cyberstorm

PC

Il y a une manière facile de gagner 16 000 000 crédits :

- 1) Il faut utiliser un éditeur hexadécimal comme PC-Tools
- 2) Chargez votre sauvegarde avec l'éditeur. L'extension du fichier est .CBS (par exemple GAME1.CBS)
- 3) À l'offset 28,672, Hex 7000 cherchez la ligne suivante : 00007100: 00 00 00 35 27 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 Ces chiffres sont ceux à modifier. Remplacez la ligne précédente par la ligne suivante : 00007100: 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
- 4) N'oubliez pas de sauvegarder les changements

G. J.

Prince of Persia 2

MAC

VOICI UNE ASTUCE POUR LE JEU "PRINCE OF PERSIA 2" EN VERSION FRANÇAISE:

Lors du lancement du jeu, appuyez sur 1, 2 et 3 (pas sur le pavé numérique !!!) simultanément. Un message apparaîtra alors avec le rire sinistre de Jaffar. Puis pendant le jeu, faites Pomme-T pour avoir une fiole supplémentaire, Pomme-K pour tuer les ennemis automatiquement et enfin Pomme-G pour choisir les niveaux (de 1 à 14).

Blaise

Al Unser JR Arcade Racing

MAC
CD Rom

Arriver premier à toutes les courses en mode "championnat", c'est le pied mais c'est pas facile ; alors voici de quoi y remédier : Dans le dossier DATA, se trouvent quinze fichiers "ROAD1XX". Il s'agit des différents circuits du jeu. Le fichier "ROAD128" correspond à la première course, le "ROAD129" à la seconde et ainsi de suite. Si vous avez donc des difficultés à finir une course, il suffit de remplacer le fichier correspondant à cette course par un autre représentant une course plus facile (la première par exemple !) : vous ne devriez alors plus avoir de difficulté à être classé premier. Dans la démo, si vous cherchez à bidouiller de la même manière, vous découvrirez qu'il existe des fichiers "ROAD" que vous pourriez substituer au fichier "ROAD128", de sorte à bénéficier de trois circuits supplémentaires ! Notes : si vous interchangez directement la course qui vous pose problème avec une autre, le Finder vous gratifiera d'une superbe erreur "Le nom ROAD1XX est déjà utilisé. Choisissez en un autre". Pour éviter cela, il faut d'abord changer le nom du fichier correspondant à la course gênante par un autre. De plus, il est préférable de noter le nom original de chaque fichier dans la fenêtre "Infos sur..." de manière à ne pas mélanger tous les fichiers. Attention ! le fait d'échanger ainsi des courses prend autant effet sur le mode "championnat" que sur les modes "chronomètre" et "entraînement".

The dark Lemming

Quake

PC

Dans la version shareware de Quake, il y a un niveau caché. Ce niveau est accessible à partir du niveau "THE GRISLY GROTTO". Dans une des salles, il faut marcher sur cinq dalles disposées en croix et comportant chacune le sigle de QUAKE. Deux passages opposés vont alors s'ouvrir dans cette salle. Ils donnent accès à deux corniches. Sur ces deux corniches, poussez les deux interrupteurs de couleur grise. À ce moment-là, un passage sous-marin s'ouvre dans la cavité située en début de niveau, à gauche du ponton (sur lequel se trouve la silver key). Ce passage mène à un téléporteur pour accéder au niveau secret.

The Quaker

Space Hulk

PC

Au début du jeu, lorsque vous voyez les deux portes avec le tableau au milieu, tapez le code : "INEEDHELP", et vous aurez accès à un menu avec des options telles que: "Invincible Player, Invincible Terminators, Infinite Ammo..."

Jérémy

Warcraft 2

MAC
CD Rom

Cheat codes pour la version "démo" du jeu, mais je pense que tout comme Warcraft, les codes marchent aussi sur la version complète.

VOICI QUELQUES CODES À TAPER PENDANT LE JEU :

CASH: Argent, bois et pétrole
OIL: Pétrole
MAGIC: Tous les sorts
FASTBUILD: Constructions plus rapides
SHOWPATH: Montre toute la carte
SHOWMAP: Idem
GOD: Rend invincible et tue les ennemis d'un seul coup
VICTORY: Victoire

LOSS:
FINALE:

Défaite
Fin du jeu

Nicolas J.

Warwind

PC
CD Rom

Malgré la triste critique qu'on fit de lui lors de sa sortie, voici les premiers cheat-codes d'un jeu pas si désagréable que ça :

Tout d'abord, pour utiliser les codes, tapez ENTER et faites précéder les codes d'un point d'exclamation (sans mettre d'espace entre le point d'exclamation et le premier mot). Les codes donc :

- The Sun Also Rises enlève le Fog of War
- Golden Boy ajoute 5 000 points de ressource
- Pump an Arhn vous donne le prestige maximum

Jean-François

Screamer 2

PC
CD Rom

Pour toutes les personnes qui trouvent que Screamer 2 est trop dur. Voici la possibilité d'obtenir les quatre super-voitures et le circuit supplémentaire, sans vous fatiguer. À l'aide d'un éditeur hexadécimal, éditez le fichier CHOICE.DAT qui se trouve sous le répertoire CONFIG.

	Adresse en hexa	Valeur à mettre
Pour le circuit	20	6E
	24	66
	28	76
	2C	8C
	30	9C
Pour la voiture	B0	38
CONDOR	B4	30
Pour la voiture	238	22
ANGELS	23C	3A
Pour la voiture	3C0	B4
WASP	3C4	BC
Pour la voiture	548	8E
ZEUS	54C	B6

MAC

Wacky Wheels

PC
CD Rom

Il y a un circuit caché de la version complète sur la version shareware. de Wacky Wheels. Pour y jouer, il faut :

- commencer une nouvelle partie et gagner la 1re course. À partir de là, sauvez votre victoire puis revenez au menu principal. Regardez les "ordering information". Sortez-en et restaurez votre partie. Et là, ô surprise ! un nouveau circuit. On peut même jouer avec un panda.

DJ Reivax

Sim Isle

PC
CD Rom

Entrez ces codes dans un des huit emplacements de sauvegarde : leurs effets sont variés, mais tous vous faciliteront la tâche.

LAINTESTEDICO plus de problèmes d'argent
SIMONSHICKENB machinerie lourde et travail non qualifié
MARKSANCHOVYPIZZA agents gratuits

François C.

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE informatique

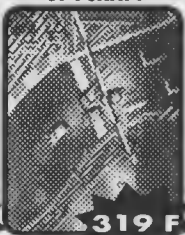
118/130 avenue Jean Jaurès
75169 Paris Cedex 19
Tél : 01 42 00 55 44 - Fax 01 42 00 64 79

COMMANDACHE 3



325 F

SPYCAST



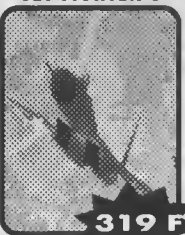
319 F

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2



329 F

JET FIGHTER 3



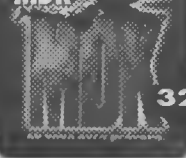
319 F

THE DARKENING



319 F

MDK



325 F

RED ALERT

RED ALERT
1 TAPIS
SOURIS
MANGA

299 F

JEUX CD ROM PC

3D ULTRA PINBALL	275 F
A H 64 FLASH POINT KOREA DATA DISK	195 F
A H 64 LONGBOW	325 F
ACTUA SOCCER VF	269 F
ADVANCED TACTICAL FIGHTER VF	335 F
ALIEN ODYSSEY NF	275 F
ALIEN TRILOGY	295 F
AMOK	279 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY	325 F
BATTLE CRUISER 3000 AD	255 F
BED LAM	279 F
BLOOD AND MAGIC VF	345 F
BUG NF	265 F
CHRONICLES OF THE SWORD	295 F
CIBERIA 2	329 F
CIVILIZATION 2	320 F
CLOSE COMBAT	349 F
COMMANDACHE 3	325 F
COM & CONQ COVERT OPERATION	125 F
COM & CONQ VF	315 F
COM & CONQ ALERTE ROUGE	299 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	320 F
CREATURES VF	245 F
CRUSADER NO REGRET	275 F
DAGGERFALL	325 F
DAYTONA USA	295 F
DEADLINE	275 F
DEADLOCK	295 F
DEADLY TIDES VF WIN 95	335 F
DEATH RALLY	169 F
DESCENT 2	349 F
DESTRUCTION DERBY 2	299 F
DEUS EX MACHINA	275 F
DIABLO	335 F
DIE HARD TRILOGY	TEL
DISC WORLD 2	315 F
DOWN IN THE DUMP	315 F
DRAGON LORE 2	259 F
DUKE NUKEM 3D VF	239 F
EARTH WORM JIM 1+2	275 F
EURO 96	295 F
F 22 LIGHTNING 2	329 F
F 1 GRAND PRIX 2	299 F
FABLE	299 F
FAST ATTACK	259 F
FATAL RACING VF	275 F
FIFA 97	329 F
FIGHTER DUEL	275 F
FINAL DOOM	285 F

FLIGHT SHOP	335 F
FLIGHT SIMULATOR S.1	359 F
FLIGHT SIMULATOR 6.0	389 F
FLYING CORPS	345 F
FOOT LIMITED	295 F
FORT BOYARD LA LEGENDE	275 F
FORT BOYARD LE DEFI	265 F
GABRIEL KNIGHT II VF	345 F
GEN MACHINE	275 F
GENDER WARS	269 F
GENE WARS	295 F
GRAND PRIX MANAGER 2	329 F
HARDLINE	249 F
HARVESTER	289 F
HELLBENDER 2.0 WIN 95 VF	269 F
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	329 F
HIND	335 F
ISHAR CAR 2	235 F
ISHAR TRILOGY	265 F
IZNOGOOD	335 F
JET FIGHTER 3	319 F
KARMA	289 F
KICK OFF	275 F
LANDS OF LORE 2	TEL
LIENINTEUR	275 F
LE TRESOR DES TOLTEQUES	319 F
LEISURE SUIT LARRY 7	295 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	295 F
LES CHIFFRES ET LES LETTRES	265 F
LIGHTHOUSE	299 F
LORD OF THE REALM 2	339 F
M.A.X.	325 F
MAGIC THE GATHERING	335 F
MDK	325 F
MIRAGE	369 F
MONSTER TRUCK MADNESS	265 F
NASCAR RACING 2	TEL
NATO FIGHTER DATA DISK A.T.F.	149 F
NAVIGATOR	259 F
NBA JAM EXTREME	335 F
NBA JAM TE VF	299 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	315 F
NET ZONE	295 F
NILHIST	289 F
OBELIX	265 F
OFFENSIVE	265 F
OLYMPIC GAMES	275 F
OLYMPIC SOCCER	349 F
PANDORA DIRECTIVE	275 F
PANZER DRAGON	TEL
PGA GOLF 96	319 F
PHANTASMAGORIA	275 F
PHANTASMAGORIA 2	325 F
PLAYER MANAGER 2	259 F
POWER F1	295 F

PRO PINBALL	259 F
QUAKE	299 F
RALLY SHAMPION SHIP	325 F
RAMA	335 F
REALMS OF THE HAUTING	339 F
RED ALERT	299 F
RIPPER VF	295 F
ROAD RASH WIN 95	295 F
S.P.Q.R.	319 F
S.T.O.R.M.	275 F
SCREAMER 2	235 F
SENSIBLE WORLD SOCCER	269 F
SETTLERS II	335 F
SHATTERED STEEL	289 F
SHERLOCK HOLMES 2	335 F
SILENT STEEL	295 F
SILENT THUNDER	295 F
SONIC CD & SCREEN SAVER	295 F
SPACE HULK WIN 95	299 F
SPYCAST	319 F
STAR GENERAL	TEL
STARFIGHTER 3000	289 F
STEEL PANTHER 2	335 F
STREET RACER	TEL
SUPER EF 2000	315 F
SYNDICAT WAR	295 F
TACTCOM	175 F
TEAM F1	275 F
TFX EUROFIGHTER 2000	199 F
PRIVATER 2 THE DARKENING	339 F
TIME COMMANDO	299 F
TIME LAPS	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TOMCAT ALLEY	235 F
TORNADO	295 F
TOTAL MANIA	289 F
TRACER	219 F
TUNNEL B1	319 F
ULTRA PINBALL 2	TEL
ULTRA PINBALL CREEPY NIGHT	275 F
UNE POULEE PLEINE AUX AS	299 F
URBAN RUNNER	335 F
US NAVY FIGHTER 97	339 F
VIRTUAL KARTS	275 F
WARCRAFT 2 SCENARIO DISK VF	159 F
WARCRAFT 2	339 F
WAR WIND	339 F
WING COMMANDER III	149 F
WING COMMANDER IV	245 F
WITCHAVEN 2	195 F
WORLD RALLY FEVER	199 F
WORMS L INTEGRALE	265 F
X MEN	TEL
Z	275 F
ZORK NEMESIS	325 F

ACCESSOIRES VOLANT

VOLANT + PEDALIER MAD CATZ 499 F
TRUST MASTER T2 990 F

JOYSTICK

SQUADRON COMMANDER 639 F
GAME PAD MICROSOFT 289 F
SIDE WINDER MICROSOFT 199 F
SIDE WINDER 3D PRO MICR. 399 F

PACK CONDUITE ARCANÉ

545 F
499 F

SQUADRON COMMANDER

JEUX PETITS PRIX 95 F

7 TH GUEST - ACES OF THE DEEP - AIR BUCKS
BIOFORGE - WITCHAVEN 2 - LIENIGME DE
MAITRE LU - TILT - RALLY CHAMPION SHIP -
BUZZ ALDRINIS - CIVILISATION - CAESAR -
CANON FODDER 2 - CONSPIRACY -
DESTRUCTION DERBY - F 14 FIELDS -
DEFENDER - FADE TO BLACK - FIELDS OF
GLORY - FURY 3 - GABRIEL KNIGHT 1 -
HAND OH FATE - HI OCTANE - INDY CAR -
LABYRINTH OF TIME - LANDS OF LORE - LBA -
PGA TOUR GOLF - PIRATES GOLD - POLICE
QUEST 4 - ROAD WARRIORS - SIM CITY -
SOCCER SUPERSTAR - SPACE HULK - STAR
TREK 25 EME ANNIVERSAIRE - STRIKE
COMMANDER - THE LOST EDEN - TILT -
TRANSPORT TYCOON - TROLLS - UFO
ENEMY UNKNOWN - WING COMMANDER 2 -
WINGS OF GLORY - INDIANA JONES

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

PROMOS

POUR TOUT ACHAT D'UN CD CHARME
D'UNE VALEUR SUPERIEURE A 289 F
CADEAU
SEX PARTY (soft)
à jouer en couple ou à plusieurs
Val 59*. Existe version Gay et Hard

PHOTOS

VOYEUR N° 1, 2 OU 3	189 F
BRABUSTERS	89 F
MEMORY STRIP 1 (JEU) PC/M	115 F
MEMORY STRIP 2 (JEU) PC/M	115 F
PRIVATE COLLECTION N°1 PC/M	195 F
PRIVATE COLLECTION N°2 PC/M	195 F

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1 VO	169 F
LA BLUE GIRL 2 VO	169 F
MAD PARADOX NF	199 F
OGENKI CLINIC 1 VO	199 F
OGENKI CLINIC 2 VO	159 F
NIPPON OBSESSION 2 VF PC	269 F
NIPPON OBSESSION 3 NEW VF PC	269 F
NIPPON GUIDE VF	55 F
URIDO MANGA 'MUTANTS' VF PC/M	269 F
UROTSUKIDOJI VO	169 F

MANGA DESSIN

PULSION MANGA 1 PC	175 F
PULSION MANGA 2 PC	199 F
NIPPON OBSESSION 1 PC	175 F

INTERACTIFS

COLLECTION BRIGITTE LAHAIE	
ELLES VEULENT TTES F... DU CINE... N°1	279 F
ELLES VEULENT TTES F... DU CINE... N°2	279 F

ELLES VEULENT TTES F... DU CINE... N°3	279 F
ANAL ROOM 2 PC/M	279 F
ASIE INTERDITE VF	285 F
BANGKOK PERVERSIONS VF	279 F
BRIGITTE LIVE VF	279 F
CALIFORNIA PERVERS VF PC/M	279 F
CYBERX (J.B. ROOT) VF	319 F
CYBERX EXPERIENCE 4 CD PC	295 F
DEEP THROAT GIRL 4 PC/M	219 F
DIVA X ARIANA PC/M	275 F
DIVA X REBECCA (NEW) VF PC	299 F
FANTASQUES VOL 1 (NEW) VF PC	285 F
FRANKENSEX VF	159 F
HOT LEATHER PC/M	225 F
LA VILLA PC/M	275 F
LATEX PC/M	295 F
LE PARFUM DE MATHILDE VF PC/M	319 F
LOLO FERRARI SEX EXPERIENCE VF PC/M	245 F
LOVE PYRAMID PC	169 F
MASCARADE VF 3 CD ROM PC/M	379 F
NAOINE BRONX THE RETURN VF PC/M	339 F
NIGHT WATCH 3 PC	299 F
NIGHTWATCH PC	190 F
PASSEPORT A BUDAPEST VF PC	239 F
PLEASURE - CD 2 OU 3 VF PC/M	199 F
PORNO POKER PC/M	299 F
PRIVATE COLLECTION N°2 VF PC/M	195 F
PRIVATE INVESTIGATOR VF PC	379 F
PRIVATE MAGAZINE N°1 PC/M	125 F
PRIVATE HARD CORE GALLERY PC/M	149 F
PRIVATE PLEASURE PARK N°1 VF PC/M	199 F
PRIVATE PORNMANIA 2 CD VF PC	259 F
PRIVATE PORNTNIS VF	259 F
PRIVATE PRISON 2 PC/M	379 F
SEX MOTEL PC	155 F
SEXY ZAPPING PC	155 F
SEXIT (JOHN B. ROOT) NOUVEAU	TEL
SPACE SIRENS 2 VF	275 F
TABATA VS DRAGHIXA VF PC	359 F
THE DREAM MACHINE 2 PC/M	399 F

UP & DOWN LOVE PC	159 F
VIRTUAL SEX SHOOT PC/M	299 F
VIRTUAL PRESENCE N°1 PC	349 F
VIRTUAL PRESENCE N°2 PC	349 F
VIRTUAL PRESENCE N°3 PC	349 F
VIRTUAL VALERIE 2 PC/M	249 F
VIRTUALLY YOURS 2 PC/M	245 F
ZARA WHITES DOUBLE EXPERIENCE PC/M	285 F
ZARA WHITES LE TEMPLE DE LIAMOUR	295 F

VIDEO ET INTERACTIF

AMERICAN BLOND	149 F
AMERICAN SWEETHEAT	149 F
BLONDE JUSTICE	149 F
BUSH PILOTS	149 F
MANGAS TITS (LIVE) PC	199 F
PET SHOP GROSSE POITRINES NIPPONES PC	159 F
SCANDALE BONDAGE ASIATIQUE PC	159 F
STARBANGERS I PC/M	145 F

GAY

MEN IN UNIFORM PC/M 279 F

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :

ARCANE INFORMATIQUE : 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tél : Pays :

Je règle comptant par ☐ chèque bancaire ☐ par mandat

☐ Carte bleue n°

Date d'expiration :

Je certifie être majeur(e) SIGNATURE

pour les CD ROM de Charme



1 CD GRATUIT
POUR TOUTE CONNECTION SUR LE
3617 LUTINE

Bonne année

4 FAÇONS DE
PASSER COMMANDE

Par téléphone

01 42 00 55 44

Par courrier

118/130
avenue Jean-Jaurès
75169 Paris
cedex 19

Par fax

01 42 00 64 79

Par Minitel

3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

Références

Prix

Frais de port : 32 F 1° DOM TOM, CEE : 55 F
Frais de port accessoires : 110 F CEE/DOM TOM, FRANCE : 60 F
Envoi Express par transporteur sous 24H (France) 49 F
Etranger : 80 F
Envoi sous 48H

TOTAL

ou commande sur papier libre. Toute première commande doit être effectuée par chèque.

JOYSTICK 01/97

Death Rally

PC
CD Rom

Voici des codes pour ce méga-super-génial jeu d'Apogée. Attention, version anglaise oblige, ces codes sont pour un clavier QWERTY.

- TAPEZ CES CODES PENDANT LA COURSE :

DRUB Invincible
DREAD Armes infinies
DRAG Turbo infini
DRINK Rocket fuel
DRUG Effet champignon

- TAPEZ CES CODES DANS LE MAGASIN:

DROOL 500 000 \$ de plus
DRAW 1 000 \$ de plus
DROP 10 points de plus
DRIVE 10 points en plus (version complète)

Mathieu

Time Commando

PC
CD Rom

Dans la version française de Time Commando, tapez COMMANDO comme s'il s'agissait du code d'un niveau, et vous arriverez à un niveau secret. De plus, pendant le jeu, vous pouvez taper l'un des codes suivants au clavier :

- OCTOREL Pour recharger les armes
- HUIBON Pour avoir toutes les armes
- SPEED Affiche le nombre de trames par seconde
- SOUND Emet un son

Marc-Henry

Afterlife

PC
CD Rom

- Pendant le jeu, en maintenant la touche "shift" appuyée, tapez 421 avec les chiffres du haut du clavier. Vous obtiendrez ainsi dix millions. Vous pouvez le faire quatre fois ; car à la cinquième, ça marche mais...

- Toujours en maintenant "shift" enfoncé, tapez SAMN-MAX (ou SQ?N?QX si vous possédez un clavier français), 3 fois de suite et vous obtiendrez une drôle de chose...

- Au paradis, au début, les routes doivent être les plus courtes possible afin d'éviter de fatiguer les âmes ; et il faut construire des fatalités différentes les unes à côté des autres (elles doivent se toucher) afin de créer la diversité qui empêchera vos âmes de s'ennuyer.

Mathieu M.

FIFA Soccer 96

PC
CD Rom

Dans la version complète de FIFA 96, on peut facilement donner un second souffle à ce grand jeu et le rendre plus "fun". Voici comment faire :

Cliquez sur "QUIT TO DOS" sur l'écran principal de sélection. Pendant les crédits, tapez "XPLAY" et appuyez sur "ENTER". Vous serez alors dans le menu "GAME FRIENDLY" et vous verrez de nouvelles équipes dans "EASUPERSTARS". Dans ces nouvelles équipes, quelques joueurs ont des particularités.

- Dans Strongium 90:

Ben Cho : arrête un lob en appuyant sur "arrière"

Darren Gyles : appuyez sur "shooter" et "passez" en même temps.

Jason Rupert : idem Darren Gyles, mais quand vous êtes en défense.

Ted Sylka : idem Darren Gyles pour éjecter un joueur

- Dans The Rob Benders

Steve Rechtshaffner tire sur ses propres buts.

Mais il y a un autre menu intéressant ; voici comment faire pour y accéder. Allez dans le menu "FRIENDLY TEAM", choisissez "VANCOUVER" pour l'équipe de gauche et "CANADA" à droite. Appuyez sur "CTRL ALT et INSER". Voici

le fameux menu "ENHANCED PLAY MODES":

BALL SIZE Modifie la taille de la balle
BALL PERSONALITY Mouvement de la balle
INVISIBLE WALLS Active ou désactive les murs invisibles
TEAM SIZE Modifie la taille des joueurs
TEAM JERSEY Modifie la visibilité des joueurs
TEAM GOALIE Modifie l'intelligence du gardien de but
TEAM PLAYERS Modifie les capacités de l'équipe
TEAM SHOTS Modifie la puissance de tir des joueurs de l'équipe

Damien

Warcraft 2, Beyond The Dark Portal

PC
CD Rom

Ce que je vous présente ici, ce n'est pas vraiment un crack, mais il fallait que je vous en parle. Dans le SCENARIO DISK DE WARCRAFT 2 (Beyond the Dark Portal), il FAUT que vous écoutiez, sur un lecteur CD audio, la piste n° 18 (en effet, les musiques de ce jeu sont à même le disque) qui semble être une piste cachée ! Vous y trouverez le Warcraft-rap, et c'est à mourir de rire. À vous d'écouter!!!

Nicolas V.

Afterlife

PC
CD Rom

Lorsque votre mission est de détruire l'ennemi, essayez dès le début d'attirer les créatures sauvages (beiges) vers les installations ennemies. Avec votre botaniste par exemple. Vous pouvez alors construire votre base sans que les créatures ennemies ne vous attaquent. Comme à la mission n° 8 où les créatures sauvages sont en haut à droite, alors que la base ennemie est à droite de la vôtre.

Marc

Batman Forever

PC
CD Rom

À la page de titre, tapez "JAMMM". Le haut de l'écran va s'enrichir des mots "CHEAT MODE ON". Vous disposez maintenant de vies infinies, et il vous suffit d'appuyer sur F10 pour avancer d'un niveau.

David M.

Settlers 2

PC
CD Rom

Dans Settlers 2, pour accélérer le jeu, il suffit de taper THUNDER pendant le jeu. Une marque d'exclamation apparaîtra alors dans le coin supérieur droit. À ce moment-là, vous pouvez contrôler la vitesse du jeu à l'aide des combinaisons de touches Alt-1 jusqu'à Alt-6, cette dernière rendant le jeu plus rapide.

François

Megarace 2

PC
CD Rom

Vroooooooooouum, vrouum.... Pouet pouet ! Heu... Excusez-moi, j'étais plongé dans un jeu de 'oitures (TM Joystick 1996) : j'ai nommé Megarace 2. Si vous êtes un grand fan de ce jeu, mais que vous vous faites larguer dès le premier tour, essayez ces deux petits trucs qui vont vous assurer des victoires sans contestataires... Au moment de lancer le jeu sous DOS (répertoire MEGA2), tapez ceci :
- M CHEAT: Ensuite, une fois dans le jeu, au menu principal, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le drapeau à damier. Puis achetez une voiture. Vous arriverez enfin à un tableau qui vous permettra de choisir le circuit de votre choix !
- M SPEED: Cette petite astuce vous permettra d'avoir des boosters sur votre 'oiture, histoire de faire des petites pointes de vitesse qui vont rendre jaloux les chromes de vos adversaires...

- M MONEY: alors là, on ramasse 99 999 \$.

Ludovic

Chasm

PC
CD Rom

VOICI LES CODES POUR LA DÉMO DE CHASM V. 1.02. QUE VOUS POUVEZ RETROUVER SUR LE CD JOYSTICK N°18 :

CHOJIN Mode immortel
AMMO Munitions à fond
WEAPON Tout plein d'armes pour CONAN
INVISIBLE 2 minutes d'invisibilité
FULLMAP Pour avoir toute la carte du niveau
KILL Tue tous les monstres
REANIMATE Fait revenir les monstres
FREEZE Gèle les "streums"
RESPAWN <NOMBRE> Ressuscite les monstres régulièrement
SLOW Mode ralenti
REVERSE Inverse l'effet stéréo (droite/gauche)
DEPTH ??? (désolé !)
SHADOWS <NOMBRE> Nombre = distance de l'ombre
GO <N° NIVEAU> Va dans le niveau choisi
SHOTGUN Avoir le fusil à pompe (ça peut servir)
DISKTHROWER Lance-disque
CROSSBOW Arbalète

- En mode réseau
START

Commencer une partie en multijoueur

JOIN
BREAK

Se joindre à une partie multijoueur
Sortir d'une partie multijoueur et commencer seul une partie

KILL <N° JOUEUR>

Tue le joueur choisi (en mode "server" seulement)

KICK <N° JOUEUR>

Déconnecte le joueur choisi (en mode "server" seulement)

NICK <NOM>

Change le nom

CLIST

Liste des joueurs dans la partie

AMMO <N° JOUEUR>

Donne des munitions au joueur choisi

WEAPON <N° JOUEUR> Donne les armes au joueur spécifié

INVISIBLE <N° j.>

Rend le joueur spécifié invisible

SPLINE

Mode spline (debug mode "client" uniquement)

SYNCHRO

Synchronise horloge "client" et "server" (debug mode "client" uniquement)

Conard le Barbant

Big Red Racing

PC
CD Rom

Dans la course du Japon, il y a une montagne secrète. Pour y accéder, il suffit de rouler en bas de la carte, jusqu'à la mer. Puis de longer la mer vers la gauche (sur la carte). À vous le saut de la mort !

Relais de Cheval

Harvester

PC
CD Rom

Voici quelques cheat-codes des plus gore, pour cet épouvantable jeu qu'est Harvester en version anglaise (codes à taper en QWERTY avec Q=A, ?=M, etc.). Ames sensibles s'abstenir :

BRUCE Mode
DIEU NICK Vie au maximum
MURDERER Flingues en rab
SON OF SAM Tous les objets
DUSTIN Aller au premier niveau
BOSTON STRANGLER Aller au second niveau
HELTHER SKELTER Aller au troisième niveau
CHARLES MANSON Aller au dernier niveau

Ranger Ryder

Necrodome

PC
CD Rom

Voici quelques cheat-codes pour Necrodome de Raven Software, en VO. Avec ça, vous êtes paré... Et maintenant,

applications professionnelles
multimédia - ludo-éducatif

Pensez logiciel, pensez Innelec.

VOUS ÊTES DISTRIBUTEUR...

INNELEC se spécialise depuis plus de 10 ans dans la distribution **DE LOGICIELS MULTIMÉDIA : JEUX, ÉDUCATIFS, CULTURELS, VIE PRATIQUE, LOGICIELS PROFESSIONNELS, CARTOUCHES ET CD POUR CONSOLES DE JEUX.**

En vous proposant **LE PLUS LARGE CHOIX DES GRANDS ÉDITEURS**, plus de 4000 références dans ces domaines, INNELEC se positionne comme **LE PARTENAIRE INDISPENSABLE À LA RÉUSSITE DE VOTRE ENTREPRISE.**

Avec **UNE STRUCTURE NATIONALE (plus de 30 commerciaux)**, une logistique automatisée et informatisée, et une véritable politique tarifaire, INNELEC vous propose un service optimal.



Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy
93692 PANTIN Cedex
Téléphone : 01 48 10 55 55 - Fax : 01 48 91 29 12

Société _____
Contact _____
Adresse _____
Ville _____

Code Postal _____

Pays _____

Téléphone _____

Télécopie _____

- ☐ Je souhaite être contacté par un commercial pour une présentation personnalisée
☐ Je souhaite recevoir le dossier revendeurs INNELEC

Tous les mois, INNELEC édite 3 "Avant-Première" (Multimédia, Pro et Consoles), les magazines de toutes les nouveautés à venir. Recevez gratuitement un exemplaire de chaque en renvoyant ce coupon à INNELEC, Centre d'Activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 93692 PANTIN Cedex



Jeux Crack!

S U I T E

feu à volonté ! Foi d'Humungus, ça va saigner !
Il faut tout d'abord appuyer sur la touche [T] avant de saisir les codes dans la boîte texte qui apparaîtra :

SHRUBBERY	Tout l'équipement (kits survie, na- palm, etc.)
SWALLOW	Le plein d'essence
UNLADENSWALLOW	Réservoir d'essence infini
EXCALIBUR	Toutes les armes
SMALLROCKS	Munitions à fond
VERYSMALLROCKS	Munitions inépuisables
COCONUTS	Mouvement linéaire (bizarre !)
GRAIL	Donne le drapeau de l'arène
CAMELOT	Conquête de l'arène
RABBIT	Boucliers à bloc
IGOTBETTER	Santé à fond
KNIGHT	Invincibilité
GIMMESOMESUGARBABY	Toutes les armes et l'équipement
ALREADYGOTONE	Toutes les arènes sont accessibles
ANTIOCH	Tue tous les ennemis

Humungus

Monopoly



VOICI UNE COLLECTION DE PATCHS
POUR TRICHER AU MONOPOLY :

Pour avoir beaucoup d'argent, il faut aller, pour le joueur :
1 au secteur relatif 1, octet 98 et mettre FFFFFFFF
2 au secteur relatif 1, octet 497 et mettre FFFFFFFF
3 au secteur relatif 2, octet 384 et mettre FFFFFFFF
4 au secteur relatif 3, octet 271 et mettre FFFFFFFF
5 au secteur relatif 4, octet 158 et mettre FFFFFFFF
6 au secteur relatif 5, octet 45 et mettre FFFFFFFF
Si vous jouez contre l'ordinateur, ce sont les mêmes octets.

Vous pouvez aussi aller pour le joueur :

1 à 262, 263
2 à 3F1, 3F2
3 à 580, 581
4 à 70F, 710
5 à 89E, 89F
6 à A2D, A2E

Pour changer la mise dans le parc, il faut aller :

Au secteur relatif 0, octet 101 et 102 et mettre FFFF. Vous pouvez aussi aller au numéro 65 et 66 et mettre FFFF (attention, ceci n'a rien à voir avec les octets. C'est un autre mode de calcul).

Pour avoir un plateau de jeu différent, il faut aller :

Au secteur relatif 0, octet 112 et mettre FF. Pour l'autre mode, c'est 70.

Les nombres 89E, A2D et tous les autres fonctionnent avec le logiciel Hex Workshop ou Norton Utilities. Tout ceci s'effectue bien sûr dans une sauvegarde de jeu.

Nicolas The best

Daggerfall



Voici quelques patches pour faire un héros de votre personnage préféré :
Dans le fichier SAVETREE.DAT (faites-en une sauvegarde de sécurité avant de manipuler) avec un éditeur de secteur, recherchez le nom de votre personnage. Voici les différentes valeurs que vous pouvez modifier pour augmenter vos caractéristiques, or et compétences. Bonne chance dans votre quête de DAGGERFALL.

OFFSET	VALEUR
00	1re lettre du nom
33 - 34	STR Remplacer les valeurs par 50H maxi. Sinon, risque de plantage quand on progresse de niveau.
35 - 36	INT
37 - 38	WIL
39 - 40	AGI
41 - 42	END
43 - 44	PER
45 - 46	SPD
47 - 48	LUC

49 - 50 STR
51 - 52 INT
53 - 54 WIL
55 - 56 AGI
57 - 58 END
59 - 60 PER
61 - 62 SPD
63 - 64 LUC

.131 GOLD ici est inscrit l'or que vous transportez. Vous pouvez mettre la valeur que vous voulez.
.132 GOLD Faites-leprès d'une banque, l'or pèse lourd quand il y a plusieurs millions de pièces !!!!
.133 GOLD
.134 GOLD

.147 SKILLS Ces valeurs correspondent à vos compétences. Vous pouvez remplacer celles-ci par 64 (100 %) lorsqu'elles ne sont pas nulles.

Ripper

Time Commando



VOICI QUELQUES CODES POUR CAR-
TOUCHE ACTION REPLAY :

+TIMECO1D95C003
*+TIMECO1D90F963
*+TIMECO1D90F863

Vies infinies
99 puces infinies
99 puces infinies

Michel

F1 Grand Prix 2



Règlages fins pour les circuits Monza
et Pacific :

MONZA

QUELQUES REMARQUES GÉNÉRALES :

- Les rapports de vitesse sont environ à 40 pour la 1re et entre 65 et 67 pour la 6e (ma voiture monte à plus de 330 km/h sans aide et jusqu'à 349 km/h avec l'aspiration).
- L'aile avant varie entre 6 et 14
- L'aile arrière doit être à 1 (rarement à 2 ou 3)

RÉGLAGES :

Aile avant : 9
Aile arrière : 1
Freins : 35.000/65.000
Rapports : 40/46/52/58/62/67

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 10		Amort. lent 10
Rebond lent 3		Rebond lent 3
Ressort 900 lb/m		Ressort 800
Haut.châssis 37.5 mm		Haut.châssis 38

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 15		Amort. lent 15
Rebond lent 5		Rebond lent 5
Ressort 700 lb/m	0 lb/m	Ressort 600
Haut.châssis 63.5 mm		Haut.châssis 67.5

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 8		Amort. rap. 8
Rebond rap. 4		Rebond rap. 4
Amort. lent 10		Amort. lent 10
Rebond lent 3		Rebond lent 3
Ressort 900 lb/m		Ressort 800
Haut.châssis 37.5 mm		Haut.châssis 38

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0

Amort. rap. 8
Rebond rap. 4
Amort. lent 15
Rebond lent 5
Ressort 700 lb/m 0 lb/m
Haut. châssis 63.5 mm

Amort. rap. 8
Rebond rap. 4
Amort. lent 15
Rebond lent 5
Ressort 600
Haut. châssis 67.5

VITESSE A LAQUELLE JE PASSE LES VIRAGES :

- 1er "S" : descendez à 125 km/h, remontez à 145, lâchez doucement à 135-140 puis accélérez.
- 2e "S" : essayez de passer entre 155 et 180 (champions)
- virage suivant : 225-235
- suivant immédiat : pas de freinage, 285-290 en entrée, 300 en sortie.
- le triple "S" : 190 à 215
- dernier virage : 195-200 km/h

REGLAGES PACIFIC :

Aile avant : 18
Aile arrière : 16
Freins : 40 000/60 000
Rapports : 40/44/47/51/55/59

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 1		Amort. rap. 1
Rebond rap. 5		Rebond rap. 5
Amort. lent 3		Amort. lent 3
Rebond lent 22		Rebond lent 22
Ressort 1600 lb/m		Ressort 1600
Haut.châssis 26.5 mm		Haut.châssis 26.5

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 4		Amort. rap. 4
Rebond rap. 0		Rebond rap. 0
Amort. lent 22		Amort. lent 22
Rebond lent 4		Rebond lent 4
Ressort 800 lb/m	0 lb/m	Ressort 800
Haut.châssis 47 mm		Haut.châssis 47

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm	0 lb/m	Garniture 0
Amort. rap. 1		Amort. rap. 1
Rebond rap. 5		Rebond rap. 5
Amort. lent 3		Amort. lent 3
Rebond lent 22		Rebond lent 22
Ressort 1600 lb/m		Ressort 1600
Haut. châssis 26.5 mm		Haut.châssis 26.5

AVANT GAUCHE	SYMETRIE N°	AVANT DROIT
Garniture 0 mm		Garniture 0
Amort. rap. 4		Amort. rap. 4
Rebond rap. 0		Rebond rap. 0
Amort. lent 22		Amort. lent 22
Rebond lent 4		Rebond lent 4
Ressort 800 lb/m 0 lb/m		Ressort 800
Haut. châssis 47 mm		Haut. châssis 47

Christophe F

RETROUVEZ
DES MILLIERS
DE TRUCS ET ASTUCES
SUR LE

3615 JOYSTICK

1,29 FR/AN

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

Jeux Crack!

EN DÉTRESSE

Questions



GABRIEL KNIGHT (PC)

Je suis bloqué au jour 7. On m'a dit qu'il fallait écrire le message suivant sur la tombe de Marie Laveau : «DJ APPORTE SEKE MA-DOULE». Là d'accord, mais y a quand même un «stud». Il n'y a pas de L dans les deux messages de la tombe, pourtant je les ai traduits tous les deux. Que faire ? Help me ! Qu'un preux chevalier lecteur de Joystick vienne à mon secours ! Merci d'avance.

Réf.: N°7801, Intello

RAYMAN (PC-CD)

Moi aussi, il me manque une cage ! Pourrais-tu m'aider ? Elle est dans l'antre de Mosquito. J'y ai déjà trouvé :

- dans le 1er niveau: 1) Une fois monté sur le champignon, au tout début, un déclic fait apparaître une cage. 2) Celle où l'on doit monter sur une branche, juste après le photographe (et il y a aussi un déclic). 3) Celle juste avant le panneau de la fin de niveau.

- dans le 2e niveau: 1) Celle au-dessus du champignon 2) Celle au premier photographe, où il faut monter sur la branche (qui fait apparaître des plantes à gauche). Je n'en ai pas trouvée dans le 3e niveau... J'attends impatiemment une réponse, merci d'avance.

Réf.: N°7802, Sandrine

HEIMDALL 2 (PC)

J'ai un gros problème. Je suis bloqué dans le jeu Heimdall 2, et comme j'habite outre-mer, je ne peux même pas aller sur le 3615 Joystick. Je ne sais plus quoi faire. Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Je suis dans le royaume d'Utgard. Je suis allé sur l'île des géants. À cet endroit, je suppose qu'il faut faire quelque chose, mais je ne sais pas quoi. J'ai vu qu'il y avait une rivière dans une des deux salles. Derrière cette rivière, il y a une porte, mais je n'arrive pas à traverser cette rivière. Je suis allé aussi au HQ des géants, et j'ai récupéré le talisman de HER KER'YN. Il n'ouvre aucune porte pour l'instant. Je n'ai pas pu aller sur l'île du Clan perdu (Lost Clan Isle). Je possède une bague aux couleurs arc-en-ciel et une lettre signée DANAK. Je remercie beaucoup celui ou celle qui pourra m'aider. C'est frustrant d'avoir un jeu et de ne pas pouvoir s'en servir.

Réf.: N°7803, Jean-Hugues

ZORK NEMESIS (PC-CD)

À propos de la solution sur Zork Nemesis (PC) : au conservatoire, dans la salle aux cristaux, après avoir lancé le cristal et le galet dans la lave et fait les notes C D E B, puis touché le cristal de lave, rien ne se passe. La solution dit de toucher le symbole métallique, mais n'indique pas où il se trouve. J'aimerais savoir s'il faut faire vibrer les cristaux l'un après l'autre ou créer une harmonique ; car dans le deuxième cas (le jeu ralentissant), je ne pense pas le faire. Où se trouve le symbole de métal ? J'espère que vous pourrez m'aider, car je suis bloqué à ce niveau.

Réf.: N°7804, G.C.

LEMMINGS 3D (PC-CD)

Fan des prise de tête, je me fais coller par le niveau 37 «GARDEN MAZE». Je souhaite trouver quelqu'un qui puisse me donner la marche à suivre, ou à défaut le ou les codes afin de pouvoir continuer et terminer ce jeu ; et surtout ne plus entendre leurs gémissements exaspérants lorsque je n'ai pas réussi le tableau. D'avance, merci !

Réf.: N°7805, M. Goudry

MECHWARRIOR 2 (PC-CD)

Je ne pensais pas faire appel à vos services, mais là, je craque ! J'en peux plus. Assez de me faire balayer de la carte ; alors que j'ai même pas fini de payer les traites de mon SUMMONER tout neuf. À doncques, dans la mission «Armor Veil» (clan des Jade Falcons) où il faut défendre une base aérienne contre des hordes de WOLFS armés jusqu'aux dents, je me fais systématiquement casser ma belle base toute neuve. Visiblement, j'ai un problème de vitesse pour intercepter les ennemis qui surgissent d'un peu

C'est bête d'être coincé dans «Lo vengeance du fils de Vomitor III». Si ça se trouve, votre voisin sait comment s'en sortir. En revanche, il aimerait bien savoir comment faire avec «Nono et Nini contre la reine des fourmis». Il se trouve que vous êtes justement le spécialiste mondial de «Nono et Nini contre la reine des fourmis». Et si vous échangez des ostues ? Écrivez à Joystick, En détresse, 6 bis rue Four-nier, 92588 Clichy Cedex.

partout et qui en plus disposent d'un armement lourd longue portée genre PPC (une paille, quoi !). Pourtant, j'utilise un excellent Mech : un Timber Wolf bricolé avec Masc et Jets, et je dispose de deux coéquipiers balaises (mêmes Mechs) pour me soutenir. Y a-t-il une tactique spéciale pour cette mission, ou est-elle infaisable ? Aidez-moi, sinon je sors mon Dire Wolf, et je mets tout à feu et à sang !

Réf.: N°7806, Nova colonel Hendriks

Réponses



FADE TO BLACK (PC-CD)

Réf.: N°6901, Conrad

Pour commencer, il te manque une gemme (la jaune). Il faut aller dans le hangar et prendre l'ascenseur de droite. Ensuite, passe le pont et la petite salle. Après, mets-toi devant la statue de droite. Appuie sur la barre d'espace pour que la statue s'enfonce. La porte du passage secret d'à côté sera activée. Entre et ouvre l'armoire, il y aura la gemme jaune. Mais en ce qui concerne l'oracle, il faut aller dans la salle où il y a les cases bleues ayant chacune une inscription devant l'ascenseur. Mémoirise-bien les cases, prend l'ascenseur et marche sur les mêmes cases mémorisées. Une fois arrivé à la quatrième case, recommence et recommence jusqu'à ce que Conrad soit sur la deuxième case en haut à gauche. Si tu as bien marché sur les bonnes cases, la case où tu seras clignotera et une voix te parlera.

Raxel

KIRANDIA 3, MALCOM'S REVENGE

Réf.: N°7504, La Hache Vertbois

Voici comment délivrer La Hache Vertbois. J'ai été aussi bloqué à cet endroit-là. Pour cette énigme, il faut d'abord aller au départ (l'autel) et y utiliser les six pierres une à une sur l'autel et tu noteras le symbole qui s'y rattache. Puis il faut aller sur la gauche et utiliser la souris en cuir sur la boule de gauche (les boules deviennent des statues). L'ordre des pierres sera le suivant: a) Diamant = lune b) Topaze = soleil c) Améthyste = pluie d) Émeraude = vent e) Saphir = foudre f) Rubis = feu. Voilà, et alors, à qui on dit merci ?

Intello

SIMON LE SORCIER (PC)

Réf.: N°7509, Un sorcier débutant

Pour rentrer dans la mine des nains et obtenir de l'argent, il faut d'abord que tu aies le tonneau de bière et le bon pour une bière gratuite obtenue à l'auberge du druide. Pour ce faire, dans l'auberge, utilise les ciseaux (trouvés dans la maison de Calypso) sur le nain, parle au barman ; pendant qu'il cherche la boisson, mets la cire (prise dans la ruche de la maison à la porte en truffes au chocolat) sur le robinet du tonneau et récupère le bon pour une bière gratuite. Sors et prends le tonneau de bière devant l'auberge. Va devant la grotte des nains. Ramasse la pierre dans la forêt, elle comporte le mot de passe (Bière). Devant le hibou de la forêt, prend la plume par terre. Le hibou est là pour t'aider, si tu bloques dans le jeu. Retourne chez les nains. Va dans la cave à bières. Utilise la plume sur le nain qui ronfle. Prends la clé. Donne le tonneau au nain de garde pour passer. Va dans la mine et prends le crochet. Utilise la clé sur la porte. Donne le bon «bière gratuite» au nain, il te donnera une pierre précieuse que tu échangeras au type louche sur la place du village. Tu devrais en tirer 20 pièces d'or. Bonne chance pour trouver la baguette magique !

Éric M.

ULTIMA 8 (PC-CD)

Réf.: N°7601, Zamel, Avatar des Abysses

La grotte derrière les rondins de bois au nord de Ténébrae permet d'accéder à une armure magique, à condition de posséder une clé que l'on obtient ainsi. Pour commencer, il faut aller dans la taverne dans la partie ouest de Ténébrae, afin de faire la conversation avec Ollrik et l'entendre débiter une histoire concer-

nant un fantôme. D'après la servante, c'est la seule de ses histoires possédant un fond de vérité. Rendez-vous ensuite au nord de Ténébrae pour voir la paysanne Corinth, et parlez-lui de sa famille, puis de cette histoire de fantôme en enfin de son mari qui aurait vu le fantôme. Allez voir son mari et parlez-lui du fantôme. Il n'aime guère ce sujet, car son frère aurait été tué par le spectre ; mais il indique néanmoins qu'à part lui, seule la pécheuse Kilandra a vu ce spectre. On la trouve à l'ouest de Ténébrae. Parlez-lui de sa fille, puis reparlez-lui à propos du fantôme, puis de la clé permettant d'y accéder, jusqu'à ce qu'elle vous dise que c'est sa fille morte qui la garde. Rendez-vous alors jusqu'au cimetière à l'est de Ténébrae, et cherchez la tombe de sa fille Elaine. Cliquez dessus, et un spectre se matérialisera et vous jettera la clé.

Ultima

FADE TO BLACK (PC-CD)

Réf.: N°7602, Marcus 21

Dans un des messages que tu possèdes, il y en a un qui dit : «Les golems te suivront-ils jusqu'à la mort ?». En fait, les golems sont simplement les monstres de pierre et il suffit de les attirer soit :

- vers les téléporteurs : quand ils arrivent, téléporte-toi !!!

- vers les faisceaux rouges : et ils se désintègrent...

Maintenant tu n'as plus qu'à récupérer la boule blanche, qui n'est autre que l'œil du golem. Puis dirige-toi vers la salle où se trouve le bassin. Tu devrais avoir une main surgir du bassin lorsque tu montes sur les marches (celles contre l'interrupteur). Tu n'as plus qu'à lui donner l'œil du golem. Tu devrais avoir en échange une carte de codes. Voilà, tu n'as plus qu'à retourner à la porte où se trouvent les cases électriques. Et là, ô miracle, elles n'y sont plus et tu n'as plus qu'à manipuler les interrupteurs pour les faire correspondre à ceux de la carte des codes. La porte devrait s'ouvrir, si tout va bien. Là, tu devrais apercevoir des emplacements où il faut mettre les gemmes de couleur selon le code des couleurs. Puis après la séquence, dirige-toi tout de suite vers la droite, là au fond du couloir. Lorsque tu iras vers la droite, il y aura un monstre, pas la peine de le tuer. Tu n'y arriveras pas, il faut simplement courir pour lui échapper et se diriger vers les téléporteurs. Voilà, j'ai fini. Au fait, bonne chance pour le 6e niveau !!!

Michael K.

RAYMAN (PC-CD)

Réf.: N°7606, Sophie

La cage qui te manque se trouve dans le dernier niveau de ton monde. Tu dois monter sur une «grenouille» qui va t'élever en l'air. Monte ainsi avec elle jusqu'au photographe (pour sauvegarder) et n'en descends surtout pas. Il faudra donc que tu serres un maximum sur ta droite ! Ensuite, suis les Tings (qui forment d'ailleurs une flèche) en prenant soin de ne pas te faire piquer : l'endroit est assez mal fréquenté ! Tu est donc maintenant dans un couloir qu'il va te falloir suivre jusqu'à ta cage ; tu devras délivrer tes chers petits électoons en détresse. Bonne chance !

Sandrine

WING COMMANDER 3 (PC-CD)

Réf.: N°7708, Maniac

Tu dois encore être la victime d'un «missile invisible». Ils sont sacrément difficiles à blaster à cause de leur très faible visibilité au radar. Faut dire que le radar de WC 3 est tellement pourri ! SVP, Please, por favor, messieurs les programmeurs Origin, on aimerait bien un truc efficace genre radar d'Elite par exemple. Ces ?@#! de missiles sont assez lents pour détruire le Victory, même une fois que tous les chasseurs ou croiseurs ennemis ont été transformés en pâté de Kilrathi pour chiens. Je te conseille d'essayer de détruire le Capital Ship ennemi le plus vite possible pour ne pas lui laisser le temps de tirer le missile fatidique, et sans t'occuper des chasseurs ennemis. Au cas où cette méthode ne marcherait pas, tu peux essayer une autre combine. On peut parfois atterrir sur le Victory sans terminer la mission, tout en passant quand même à la suite du jeu sans pénalités. Commence par demander l'autorisation d'atterrir, ou plutôt d'"apporter" juste avant le moment critique. Si c'est possible, il faudra peut-être atterrir alors que le Victory fonce plein gaz. C'est pas trop facile, au pire tu mets l'autopilote, mais là c'est du boulot de lavette de l'espace, complètement indigne d'un as comme le colonel Blair.

Marcel Tolwyn

MARCHÉ INTERNATIONAL DE L'ÉDITION ET DES NOUVEAUX MEDIA
DU 9 AU 12 FÉVRIER 1997 - PALAIS DES FESTIVALS / CANNES -FRANCE

milia'97

<http://www.reedmidem.milia.com>

le courant interactif

Naviguez dans le courant interactif au Milia'97, le premier marché international du contenu multimédia on-line et off-line. Près de 10.000 décideurs du monde entier viendront pour négocier des licences, former des alliances stratégiques, conclure des accords media multiples et de distribution. Carrefour de rencontre et d'innovation, temps fort dans la réflexion stratégique et l'information, le Milia'97 avec son programme des conférences, le Club des Jeunes Créateurs et les Milia d'Or est le rendez-vous incontournable de l'industrie multimédia.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ : CHRISTOPHE BLUM, ANNE-MARIE PARENT, ANA VOGRIC
REED MIDEM ORGANISATION - BP 572 - 11 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75726 PARIS
CEDEX 15 - TEL : 33 (0) 1 41 90 44 60 - FAX : 33 (0) 1 41 90 44 70



Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Votre bécane est encore une inconnue ? Vous n'osez pas trop regarder ce qui se passe sous le capot ? Faites-nous part de vos interrogations : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Cllichy Cedex.

QU'EST-CE QUE LE PGA ?

Le PGA (Pin Grid Array) est simplement un type de disposition des broches utilisé sur les microprocesseurs disposant de plusieurs centaines de pattes comme les 486 ou Pentium (296 broches). Sur les premières générations de processeurs (8088, 8086, 68000...) qui se contentaient d'un nombre de pattes plus réduit (40 ou 64 en général), on utilisait la disposition DIP (Dual In line Package) où la puce est encadrée par deux rangées parallèles de pattes. Avec l'inflation des broches (arrivée des bus 32 ou 64 bits avec autant de broches en plus), il fallut trouver une nouvelle disposition compacte et fiable : c'est le PGA. Il s'agit d'un arrangement où les rangées de pattes sont placées de manière à former plusieurs carrés imbriqués sur la partie inférieure du processeur. L'effet produit rappelle la planche à clous carrée du fakir.

QU'EST-CE QUE LE BUS USB ?

Il s'agit d'une nouvelle interface série bi-directionnelle (USB = Universal Serial Bus) destinée en principe à remplacer les bons vieux ports série RS232 et parallèles Centronics actuels. Pour l'instant, cette nouvelle norme n'en est encore qu'aux balbutiements ; mais comme elle est le fruit des recherches d'un groupe de constructeurs très puissant (Compaq, Dec, IBM, Intel, Microsoft, Nec...), son avenir paraît assuré. Même si on commence à voir des cartes mères équipées d'un port USB. Il n'existe pas encore (cela ne tardera plus) de périphériques adaptés. Les rares cartes mères Pentium disposant de cette nouvelle interface sont en général des cartes équipées des derniers «chipsets» Intel (430VX et 430HX ou 440FX pour les Pentium Pro) ou équivalents.

Au niveau caractéristiques, l'USB s'avère très alléchant. Il accepte jusqu'à 127 périphériques à la fois (imprimantes, moniteurs, modems, claviers, floppys, scanners, CD-Rom, joystick, etc.) qui seront reliés en chaîne. De plus, la connexion et déconnexion des périphériques sera possible «en vol» (sans éteindre le PC). Une reconnaissance et configuration automatique des périphériques style Plug and Play est également prévue. Enfin, la vitesse de transfert maximale des données est des plus confortables avec ses 12 méga-bits/seconde.

PAS DE MUSIQUE CD

Effectivement, on peut normalement utiliser un lecteur de CD-Rom comme un lecteur de CD audio. Pour cela, il faut disposer d'un utilitaire adapté (généralement livré avec le CD-Rom ou votre carte sonore) et surtout, que vous ayez effectué la liaison spéciale entre la petite prise blanche à 4 pins de l'arrière de votre lecteur vers l'entrée correspondante de votre carte sonore. En effet, les CD audio n'utilisent pas le même format que les données informatiques, et il faut donc disposer de cette liaison en plus du câble d'interface informatique normal. De cette manière, les signaux audio vont se retrouver mixés au reste des sons générés en interne par la carte sonore. Voyez également les réglages disponibles sur la table de mixage des utilitaires sonores. Le niveau est peut-être tout bêtement au minimum.

OUPS. MAL ADRESSE !

Vous êtes nombreux à l'avoir remarqué... Il y a eu comme un petit mélange dans la rubrique technique du numéro 77. Au «speech» sur les adresses, il fallait lire : «un 6502 peut numérotter 65536 (0000 à FFFF) cases ou adresses différentes en utilisant son bus d'adresses sur 16 fils (2 puissance 16)». N'empêche qu'il s'agit bien d'un 8 bits. Car ce qui détermine le type de processeur, c'est la largeur du bus de données. Ce dernier compte bien 8 fils et permet ainsi d'envoyer en une seule fois une donnée sur 8 bits dont la valeur sera comprise entre 00 et FF (0 à 255 en décimal, soit 2 puissance 8 possibilités).

Rajoutons que lorsqu'on parle par exemple de processeur 8/16 bits ou 16/32 bits, encore une fois le bus d'adresses n'a rien à voir. La première valeur est la largeur du bus de données externe. La deuxième valeur concerne la taille maximale des registres «données» internes de la puce. Les

registres, à ne pas confondre avec le cache-mémoire interne du processeur, sont les espaces mémoire utilisés comme «entrées» par le moteur du microprocesseur : l'UAL (Unité arithmétique et logique).

Par exemple, le 6809 est un 8/16 bits (bus données 8 bits, manipulation des données sur 16 bits en interne). Le 68008 anciennement utilisé dans les Sinclair QL est un 8/32 bits (bus données 8 bits, registres 32 bits). Le Pentium est en fait un 64/32 bits (bus données 64 bits, données traitées sur 32 bits en interne). Pour en revenir aux histoires de bus adresses. Notez que, tout comme le 486, le Pentium dispose également d'un bus adresses sur 32 bits et gère donc un espace mémoire physique de 2 puissance 32 bits soit 4 gigaoctets.

RAJOUTER UN COPROCESSEUR AU PENTIUM ?

À partir de la génération des Intel 80486 (sauf les modèles SX) et donc également sur les Pentium, le coprocesseur arithmétique est intégré au microprocesseur. On n'a donc aucun besoin de le rajouter. Par contre, le Pentium est étudié pour travailler au besoin dans des configurations multiprocesseur ; et plusieurs Pentium peuvent donc collaborer, à condition de disposer d'une carte mère adéquate (il existe quelques modèles de PC bi-processeur Pentium, sans parler des prototypes du type Ncube utilisant des centaines - voire des milliers - de Pentium interconnectés).

UTILISER UNE TV COMME MONITEUR

Il est vrai qu'avec l'apparition prochaine des Net Computers, on reparle à nouveau de l'utilisation de téléviseurs comme moniteurs. Tout d'abord, rappelons que, comme les moniteurs actuels, un téléviseur reproduit les images de façon analogique. C'est une bonne nouvelle, puisqu'ainsi il n'y a pas de limite au nombre de couleurs reproductibles (images 16 millions de couleurs sans problème). Intéressons-nous aux résolutions graphiques possibles sur un TV standard. Le format TV français (SECAM) autorise, tout comme celui de nos voisins européens (PAL), une image de 625 lignes (résolution verticale) affichée à une cadence de 50 Hz (aux États-Unis, le NTSC fonctionne en 525 lignes à 60 Hz). Mais il s'agit d'images entrelacées (formées de 2 demi-images de 312 et 313 lignes imbriquées grâce à un léger décalage ; on a donc réellement 25 images complètes/seconde). Ce qui explique que pendant longtemps, une TV ne permettait au mieux d'afficher que du 640 x 300 ou 350 avec un ordinateur.

Les TV ont heureusement continué d'évoluer, et un bon poste TV actuel accepte des résolutions atteignant le 640 x 480. Certains des convertisseurs PC/TV proposent même des modes graphiques supérieurs, mais en fait ils dégradent ces résolutions pour les ramener dans la plage supportable par un TV (perte de finesse d'image). Par contre, au niveau de la fréquence de balayage vertical, on en reste au 50/60 Hz, alors qu'un bon moniteur peut afficher 90 images/s non entrelacées. Globalement, une TV est donc un choix parfaitement acceptable pour jouer. Par contre, il n'est pas trop adapté à une utilisation autre qu'occasionnelle en bureautique. Le téléviseur n'est donc pas près de remplacer le moniteur 15 ou 17 pouces, pour travailler avec un bon confort visuel sous une interface graphique haute résolution.

CHANGER UN UART 8250 POUR UN 16550

Effectivement, si vous désirez tirer le maximum d'un modem 28800 Bauds, surtout sous Windows, il vous faut un port série utilisant un UART type 16550 (l'Universal Asynchronous Receiver/Transmitter est une puce spécialisée dans les conversions de données du bus parallèle vers un bus série ainsi que l'opération inverse) et pas un 8250 ou un 16450. En effet, un environnement multi-tâche comme Windows ne peut se permettre de bloquer le microprocesseur uniquement à la surveillance du port série ; il y a donc un risque important de perdre des données à vi-

tesse élevée (un 16550 est recommandé à partir de 14 400 bauds). Ce qui se traduit en général par des quantités d'erreurs CRC.

Le 16550 non seulement est plus rapide, mais il dispose d'un buffer FIFO de 16 octets (First In First Out ou «premier dedans premier dehors», il s'agit d'une mémoire qui fonctionne en empilant les données comme des assiettes ; lors de la lecture des informations dans cette mémoire on récupère les données à partir du haut de la pile) qui sert de tampon en accueillant les données quand elles arrivent par le port série. Cela permet d'attendre tranquillement que le processeur soit disponible sans perte de données.

Oui, le 16550 est un circuit intégré compatible broche à broche avec le 8250 tout comme avec le 16450. On peut donc remplacer directement un 8250 ou un 16550, simplement en l'extrayant de son support et en enfilant la version rapide dans le même sens (sur le circuit, l'encoche ou le point blanc permet de repérer le sens). Pour que l'opération soit possible, il faut que votre carte entrées/sorties soit équipée d'une version classique DIP 40 broches du 8250 ou 16450 et pas d'un circuit type PLCC intégrant toutes les fonctions de la carte entrées/sorties (ports série, parallèle, joystick, contrôleur disque). Si vous n'avez qu'une puce avec des pattes sur les quatre côtés, c'est raté. Vous devrez racheter une nouvelle carte entrées sorties équipée d'un 16550.

Si c'est votre carte mère qui intègre les ports série, il y a peu d'espoir, les constructeurs préfèrent presque toujours les boîtiers du type PLCC. Vous devrez donc désactiver les ports de la c.m. et racheter également une carte série séparée. Si vous êtes dans le cas favorable, mais que la puce est soudée, l'opération reste possible mais nécessite une bonne habitude dans le maniement du fer à souder. La meilleure méthode est alors de couper les pattes du vieux 8250 à ras du boîtier, puis de les extraire une à une en vous aidant d'une pince et d'une pompe à désolder. Procédez avec précaution et nettoyez bien les trous. Attention de ne pas créer de court-circuit avec des gouttelettes de soudure ! Utilisez une loupe pour contrôler la qualité du travail. À présent, soudez un support 40 broches que vous aurez hâte de garnir d'un 16550 dans le bon sens.

Attention, tous les 16550 ne sont pas équivalents, plusieurs fabricants proposent des clones de cette puce plus ou moins fiables. L'un des meilleurs reste le modèle de National Semiconductor : le NS16550AFN. Si votre marchand d'électronique ne dispose uniquement que des autres marques, prenez une puce 100 % compatible avec le modèle AFN de National. Lors des manipulations de la puce, prenez les précautions habituelles contre l'électricité statique (ne sortez pas inutilement la puce de son emballage, déchargez votre potentiel en touchant un radiateur ou une canalisation métallique reliée à la terre avant toute manip, évitez de travailler dans un endroit où le sol est recouvert de moquette : le simple frottement des pieds peut créer des potentiels de plusieurs milliers de volts). Une fois la nouvelle puce installée, un moyen de la tester est le logiciel de diagnostic MSD fourni avec DOS, et utilisé avec un bouchon série.

COMPATIBILITÉ 6X86 PENTIUM ?

Les Cyrix 6X86 sont compatibles avec les Pentium (P54C 296 broches) avec les réserves suivantes :

Certains modèles de Cyrix nécessitent des cartes mère disposant de réglages de fréquences d'horloge inhabituels : il faut du 55 MHz pour le 6X86 P133+ (X2 en interne pour obtenir l'horloge interne du processeur à 110 MHz) et du 75 MHz pour le 6X86 P200+ (X2 pour obtenir le 150 MHz de l'horloge interne processeur). Les modèles Cyrix P150+ et P166+ se contentent de fréquences d'horloge externe plus classiques (60 et 66 MHz respectivement). L'alimentation électrique est le 3,3 V standard. Même si on peut les employer sur des cartes Pentium pures, ces dernières n'exploitent pas au mieux les améliorations des 6X86, et les performances peuvent un peu s'en ressentir. Il vaut mieux employer une carte mère prévue pour ces processeurs.

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de 285 F

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	285	LIGHTHOUSE VF	320
ANGEL DEVOID VF	285	LORDS OF THE REALMS 2	285
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF	290	MAGIC THE GATHERING NF	300
CIVIL WAR VF	295	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	320
CRUSADER : NO REGRET VF	265	RALLY CHAMPIONSHIP VF	285
DEADLOCK	260	SCREAMER 2 VF	225
DESTRUCTION DERBY 2 VF	285	SHATTERED STEEL	260
DIABLO VF	315	SPYCRAFT VF	315
DUNGEON KEEPER VF	320	STEEL PANTHER 2 VF	310
F22 LIGHTNING 2 NF	310	THE PANDORA DIRECTIVE VF	335
GOLDEN 10	270	TOMB RAIDER VF	275
HARVESTER VF	310	TOONSTRUCK VF	320
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 VF	315	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	330
JET FIGHTER 3 NF	315	WIZARDRY NEMESIS VF	310
LANDS OF LORE 2 VF	TEL	ZORK NEMESIS VF	310

Titre	Titre	Titre	Titre	Titre
7th guest	Cyberspeed	Indiana Jones 4	Monkey Island 2	Star Trek 25th an
Ace over Europe nf	Day of the tentacle	Indy Car nf	Nascar nf	Strike Command nf
Amazon Queen nf	Destruction Derby	Jeu d'échec 3d	Noctropolis	Striker 95 nf
Armored Fist	Detroit	Jewel of the oracle	Overlord nf	Syndicate + nf
Battle of Britain	Diseworld	Kasparov	Populous+Power	System Shock nf
Caesar 1 nf	Dragonlore	King's Quest 6 nf	Privateer nf	Theme Park
Cannon Forder 2 nf	Earth Worm Jim	Lands of Lore	Rally	Tie Fighter nf
Carton Rouge	FIFA Classics	LBA	Reversi	Transport Tycoon
Colonization	Gabriel Knight 1	Loom	Sam et Max	Underworld 1+2
Civilization	Goblins 1+2	Lost in Time	Shadow Caster	Virtual Kart
Commanche	Land of Fate	Magic Carpet +	Sim City nf	Wetlands
Compl. Jeux Win	Heroes of M & M	Mega Race nf	Space Hulk nf	Wing Armada nf
Compl. Ultima 7 nf	Hi-Octane nf	Fury 3	Space Quest 4 nf	Wing Commander 2
Conspiracy	Inca 1	Monkey Island 1	SSN Seawolf	Wolfpack

Nous avons de nombreux autres titres téléphonez au 01.45.43.07.20

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ULTRA PINBALL 2 nf	255	DUKE NUKEM 3D	200	NORMALITY	290	STEEL PANTHER	310	Encyclopédie des Sciences	295
ADVANCED CIVILIZATION	310	DUNGEON KEEPER	1ed.	NUKE IT nf (niveau Duke N. 3d)	149	STONE KLEP	315	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
MH 64 LONGBOW	310	EARTH SIEGE 2	295	ORION BURGER	265	STORM	325	Atlas mondial Microsoft 97 vf	410
ALBION	340	EF2000 (TFX2)	215	PHANTASMAGORIA	270	SUPER EF2000 Win 95	325	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315
ALIEN TRILOGY nf	300	FABLE	275	POLICE QUEST SWA f	345	SLKHOI SL 27 nf	245	Voyage sur le Nil	245
ASCENDENCY	320	FANTASY GENERAL	320	PRIVATEER 2 : the darkening	320	TEAM F1	285	Napoleon	335
AZRAEL'S TEAR	300	FIFA 97	300	PRO PINBALL : THE WEB nf	255	TERMINATOR SKYNET nf	TEL	Game CD POCKET (15 titres)	
BATTLEGROUND ARDENNE	320	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	QUAKE	310	TERMINATOR FUTUR SHOCK nf	295	Prix unitaire 139 le lot de 3	400
BATTLEGROUND Gethysburg	320	FLIGHT UNLIMITED nf	195	QUEST FOR FAME nf	325	THE DIG	310	EDUCATIFS	
BATTLEGROUND Waterloo	315	FRANKENSTEIN	350	RAMA	320	THE SETTLERS 2	320		
BIG RED RACING	285	GABRIEL KNIGHT 2	360	RAYMAN	280	THE FIGHTER Collection nf	335		
BURIED IN TIME	265	GENDER WAR	245	REBEL ASSAULT 2	200	TIME COMMANDO	300	LES MINIMOIS 1 titres	135
CAESAR II	290	GENE WARS	290	RED ALERT : C & C	300	TORIN'S PASSAGE	225	les 3	390
CAESAR I + CAESAR II	375	GEAND PRX 2	325	RIPPER	350	URBAN RUNNER	350	Mon 1er dictionnaire NATHAN	395
CAPITALISM	300	GRAND PRX MANAGER	270	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300	WARIAMMER	310	ADIBOI 2 4/5 ans	295
CHAOS OVERLORDS WIN95	255	HIND	320	RISK	295	WETLANDS	265	ADIBOI 2 5/7 ans	295
CHRONICLES of the SWORD	290	INDY CAR 2 nf	235	SCRABBLE	345	WING COMMANDER IV	365	Comment ça marche NATHAN	415
CIVILIZATION 2	310	IN THE FIRST DEGREE	341	SHANARA nf	294	WIZARDRY GOLD	245	Marine Malice et le mystère des graines	245
CLANDESTINY	300	ISAR TRILOGY	275	SHIVERS	225	WORMS	255	Le mystère du passager clandestin	420
COMMANCHE 3	305	JEWELS OF THE ORACLE	290	SILENT HUNTER	310	Z	295	TUNELAND	TEL
COMMAND & CONQUER	310	JUDGE DRED nf	295	SILENT STEEL NF	335	ZIDANE FOOTBALL	285	RAVIAN Juniors 3 titres	CP 139
C & C + DATA DISK	422	MDK	TEL	SILENT THUNDER nf	285			CE1	139
CONQUEROR	285	MECHWARRIORS2 (ed. sp.)	330	SIM CITY 2000 Collector	330	CULTURELS		CE2	139
CONQUEST OF NEW WORLD	325	MEGARACE 2 nf	320	SIM TOWER vf	305			PAVUTA	225
COUPE DAVIS TENNIS	290	Monthly Python SACRE GRAAL	280	SPACE BUCK nf	259	Dictionnaire Multimédia Hachette	650		
CREATURES VF	205	MYST VF	340	SPEED RACE nf	255	Encyclopédie Microsoft 97 vf	720		
DAGGER FALL	305	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	325	SYNDICATE WARS	290	Encyclopédie Corps Humain	295		

Tous les logiciels sont en version française
sauf nf (notice en français).

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

LAROUSSE MULTIMEDIA ENCycLOPEDIE (prix hors promo : 690 F)	650	Choisissez 2 titres et contactez-nous pour le prix	
DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA (prix hors promo : 650 F)	590	Encyclopédie MICROSOFT 97 + Atlas MICROSOFT 97 (prix hors promo 1130 F)	1075
SCREAMER 2 + RALLY CHAMPIONSHIP (prix hors promo : 515 F)	490	WARCRAFT 2 DELUXE (+Sc. Disk) + Heroes of Might & M 2 (prix hors promo : 645 F)	610
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET + LIGHTHOUSE (prix hors promo : 610 F)	580	DIABLO + SPYCRAFT (prix hors promo : 630 F)	600

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

MODEM * FAX * MINTEL * ACCES INTERNET	PRIN
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	790
Bolier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	950
Bolier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	990
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium ..)	1150
Bolier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStadium ..)	1250
Bolier NOVAFAX 33600 Bps (Magie On Line)	1050
CARTES SON ET ENCEINTES	
Maxi Sound 16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	349
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 16Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	679
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP + 3D + Surround + effets [+ IP])	979
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP + 3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1239
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D	139, 215, 270, 350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	690
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse + Grand Prix 2 + kit de connexion)	790
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	930
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1040
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE + HP+Grand Prix 2)	1150
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1490
Maxi Kit 32 8X Home (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + 7 titres CD*)	1695
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi, résolution optique 600 dpi)	1600

* Cézanne + Stars de Louvre + Mysi + Kiyeko + Action Soccer + Atlas du Monde + Global Anglais

Pour l'achat de deux « matériels ou accessoires » : remise de 3%

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

Remise de 15 F par commande à partir du 3ème
logiciel commandé sur une période de 12 mois

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles

Contactez-nous pour nos catalogues et pour les nouveautés.

AVEC CGS Multimédia LA FETE CONTINUE

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème, 15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au 01.45.43.07.20

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia

66 ter, Avenue Jean MOULIN - 75014 PARIS

Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville Tel :

☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat

☐ Contre remboursement (à réception) : Port + 35 Frs

n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD port 32 F Contre remboursement 67 F CEE et DOM TOM 75 F		Remise
Matériel port 55 F Contre remboursement 90 F CEE et DDM TOM Tel		Port
Recommandé Port + 15 F		Total
Chronopost Tel		

Livraison en colissimo



On connaissait Cryo, studio de création indépendant travaillant pour divers éditeurs ; l'année 97 verra débouler les jeux de Cryo éditeur. Au programme de ce début d'année, trois projets ambitieux, étranges et comme d'habitude particulièrement esthétiques. Le plus incroyable, c'est qu'en plus, ça devrait plaire aux vrais joueurs. Mais si.

L'année Dreams

Nos amis les magiciens un peu fous reviennent sur le devant de la scène micro avec une flopée de jeux ambitieux. Sans vouloir faire de mauvais jeu de mots, c'est vrai que les créations de Cryo laissent rarement de glace : si tout le monde s'accorde à trouver leurs logiciels beaux comme tout, peaufinés dans le moindre détail, y compris les bandes-sons, force est de reconnaître que pas mal de joueurs purs et durs, les Hard Core Gamers comme on dit en bon français, reprochent à tout ça un manque évident de "game play" (comme on dit en, euh, comme on dit). Bien entendu, il est beaucoup trop tôt

pour porter un jugement sur ces jeux, mais j'insiste : tout ça s'annonce assez décoiffant.

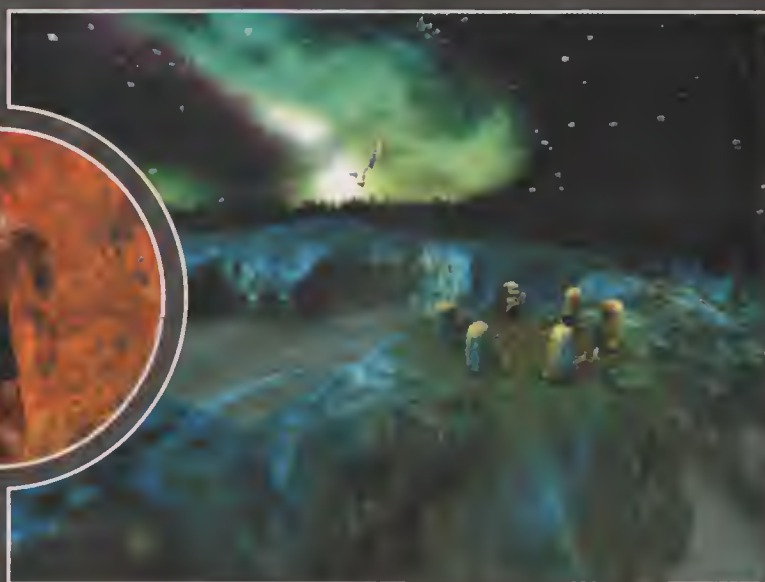
Commençons avec le produit peut-être le plus proche de "l'esprit Cryo" : Dreams, un aventure/action. Dans un univers onirique inspiré de l'imagerie surréaliste, vous pourrez diriger un personnage dans le monde du rêve au cours de quatre niveaux. Les designers du jeu font référence à l'architecte Gaudi, mais on pense aussi à Dali, Tanguy et compagnie. Surréalistes tendance hyper, quoi. Contrairement à ces devanciers qui se prenaient la tête à faire de la 3D sur les bêtes 2D d'une toile, le jeu tournera en 3D temps réel, en 640 x 480, et surtout en 65 000 couleurs. Acceptant les cartes 3D, la chose promet d'être un régal pour les yeux. Le personnage, qui peut voler (ben oui, on vole pendant les rêves), entrera en interaction avec diverses créatures au moyen de "sorts". Cela dit, n'allez pas croire que ce jeu

se limite à des prouesses techniques et artistiques : les créateurs ont également énormément travaillé sur le scénario. Dreams, ce sera aussi une histoire. Grâce à un système de préchargement des images, la chose devrait être assez fluide, même sans cartes 3D. Comme c'est le cas sur Internet avec les images GIF, les scènes apparaîtront en effet instantanément ; et le temps que l'œil ait balayé l'image afin d'en découvrir tous les détails, paf ! l'image aura fini de se charger, adoucissant ici un angle, retouchant là une texture. Un rêve, quoi.

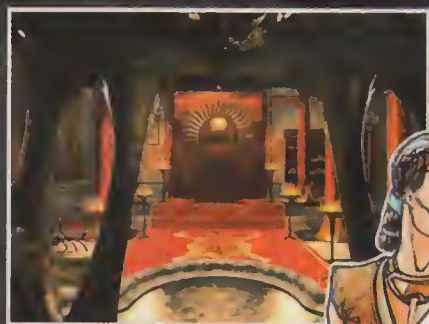
MACHINE: PC CD
GENRE: AVENTURE ACTION
SORTIE PRÉVUE : MAI



Cryo



Reportage Cryo



Tales of Atlantis

Antinéaaa, Antinéaaa ? Ben, elle est pas là Antinéa, mais la chose débute néanmoins sur Atlantide, avec la Reine Rheas. Remarquez, elle ne va pas rester là longtemps, la reine en question, puisque le but du jeu sera justement de la retrouver. Dans un monde aussi pacifique qu'Atlantide, auprès duquel le Hi Brasil du film *Erik le Viking* passerait pour un repaire de dangereux ultra-violents, tout ça sent l'embrouille à plein nez. Ça ne s'envole pas comme ça, une Reine. Tales of Atlantis est un jeu de la même lignée que celle de Dragon Lore, du moins en termes d'ambiance graphique. Entendez par là que la 3D, bien que précalculée, permettra néanmoins au joueur d'interagir avec son environnement en utilisant des objets et en parlant avec la bonne quarantaine de personnages rencontrés. Parsemé de petites énigmes, le jeu devrait par ailleurs offrir un challenge intéressant aux fans d'aventures. Les dialogues se feront au moyen d'icônes.

Tenant sur 4 CD, ce jeu offrira l'opportunité de s'immerger dans cinq univers de légendes, et de retrouver, outre l'Atlantide qui sert de trame à l'histoire principale, des mythes issus de l'imaginaire préceltique, sur le Spitzberg, dans l'île de Pâques, etc. Bon plan, la technologie Omni 3D qui permet de balayer du regard le décor sur 360° sur les côtés ou de haut en

bas, déjà utilisée avec succès dans Versailles. Tant qu'à faire de la 3D, le jeu bénéficiera également de sons 3D. Les personnages sont de toute beauté, et grâce à un nouveau principe de lip-sing, le mouvement des lèvres est totalement synchronisé avec le dialogue. Le principe est assez fastoche : en fait, les positions relatives aux phonèmes de base ont été dessinées, une routine se chargeant automatiquement de réaliser un morphing en temps réel afin de passer d'une position à l'autre ; mais bon, tout ça n'a pas dû être une partie de plaisir à mettre en place. Le fait est que pour l'utilisateur, le résultat à l'écran est vraiment impressionnant.

UN MONDE BAINÉ DE MYTHOLOGIE

Une bouche réaliste, c'est sympa me direz-vous, mais les mouvements, hein, les mouvements des personnages ? Eh bien justement, j'allais y venir : ils seront eux aussi très réalistes puisque saisis en Motion Capture, et qui plus est toujours animés, même lorsqu'ils ne bougent pas. Bon c'est pas clair, j'explique : les

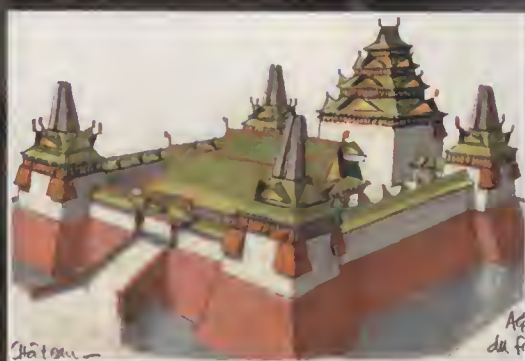


personnages de ce jeu ne donnent pas l'impression d'être des mannequins de cire, car un imperceptible changement de position (tiré aléatoirement parmi plusieurs choix) leur donne vie. Ça paraît être de l'ordre du point de détail, mais je vous garantis que c'est justement grâce à ce genre de détail qu'on différencie inconsciemment image de synthèse belle et froide et image de synthèse belle et chaleureuse. Et Dieu sait qu'elle est belle, l'image de synthèse made in Cryo. La forêt des environs de Stonehenge, dans laquelle je me suis baladé, est à cet égard digne du Guinness Book : 4 millions de polygones ! Bonjour le temps de calcul et encore, la première mouture en faisait le double ! Ah oui, est-il nécessaire de le préciser, tout cela tournera en S-VGA plein écran.

MACHINE: PC CD
GENRE: AVENTURE
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER



Reportage Cryo



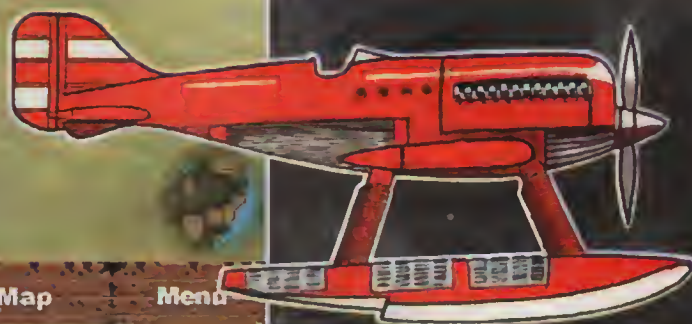
Riverworld

S'il est un jeu qui devrait convaincre les joueurs boudant d'habitude les productions Cryo, c'est celui-ci : Riverworld, adapté de l'excellent *Monde du Fleuve* de Philip Jose Farmer, s'annonce comme une sorte de Warcraft audacieux, rien que ça ! Chouette alors, un Warcraft dans l'univers de Farmer. Oulah ! n'allez pas croire que Cryo se soit contenté de si peu. En fait, le jeu bénéficiera de deux modes : un mode carte, vue de haut, habituel dans un jeu de gestion de ressources, et un mode 3D temps réel rappelant un peu Daggerfall.

UN WARCRAFT DANS L'UNIVERS DE FARMER

Si vous ne connaissez pas ce bouquin de Farmer, voici en deux mots l'intrigue : Burton, le héros que vous incarnez, se réveille sur une planète inconnue, en compagnie de plusieurs millions de terriens de toutes les époques. Naturellement, il y a les sans-grades, les inconnus, et des personnages célèbres comme Herman Goering, Napoléon, des scientifiques,





etc. Bref, il faudra au milieu de tout ce fou-
toir réussir à survivre.

Dans Riverworld, il y aura douze époques
correspondant à douze âges technologiques.
Le joueur devra donc retrouver les spécia-
listes disposant des bonnes connaissances
afin de faire évoluer ses hommes. On pourra
gérer des Explorateurs, Ingénieurs, Militaires,
Marchands et Diplomates. Pendant un conflit,
le joueur pourra prendre part au combat.
En cas de décès, il sera réincarné quelque
part dans le monde, sur l'un des vingt ter-
ritoires, comme dans le bouquin. Assez peu
avancé pour le moment, le jeu devrait béné-
ficier d'un mode S-VGA et d'une option
réseau, a priori à trois joueurs, mais rien
n'est encore complètement fixé pour l'ins-
tant. Un produit à suivre de très près.

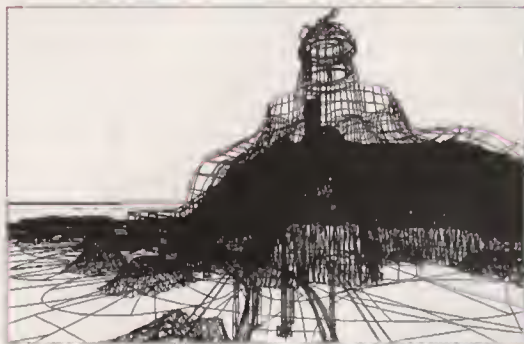
MACHINE: PC CD
GENRE: GESTION DE RESSOURCES
SORTIE PRÉVUE: AVRIL



nt Diplomat Map Menu



GROS PLAN

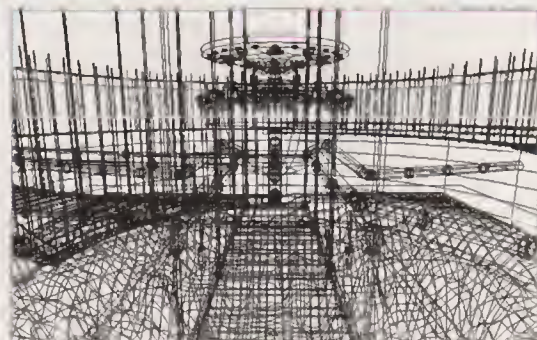


Myst détient toujours le titre de "Meilleure vente de CD-Rom", avec plus de 3 millions d'exemplaires vendus en trois ans. Les frères Miller dévoilent enfin les premières images de Riven, sa suite très attendue.

Riven la



Chaque élément du monde de Riven est un objet 3D. On le calcule en fil de fer, on le tord, on le place au milieu de ses petits copains, avant d'y appliquer textures et effets de lumière.



A

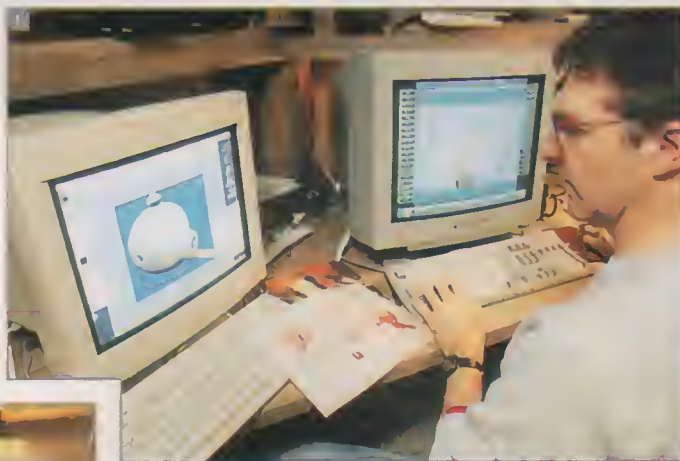
la fin de Myst, Atrus vous avait pourtant bien prévenus qu'il aurait à nouveau besoin de vos services dans le futur. Ce futur est plus proche que vous ne le pensez puisque Riven, la suite de Myst, devrait débarquer dans le courant de l'été prochain. L'équipe de Cyan, dirigée par les deux frères Miller, Robyn et Rand, est maintenant beaucoup plus importante qu'en septembre 93, date à laquelle était sorti Myst. Mais est-ce qu'on peut s'attendre à un soft beaucoup plus beau que le premier volet ? Apparemment, oui. Les quelques images que nous avons reçues, et que nous vous présentons ici, sont plus que prometteuses. Les nouveaux graphistes, designers et modelleurs 3D engagés semblent avoir un talent fou.

■ MONDES INSULAIRES MYSTÉRIEUX

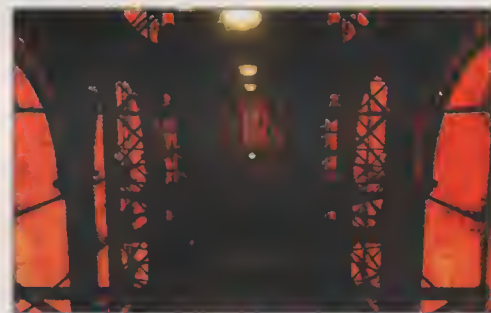
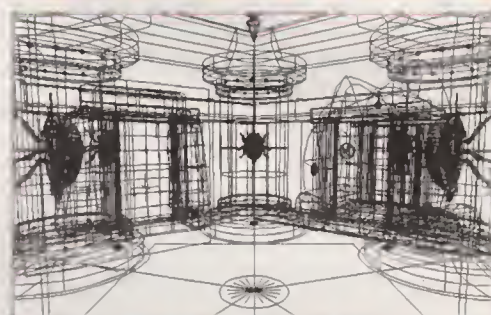
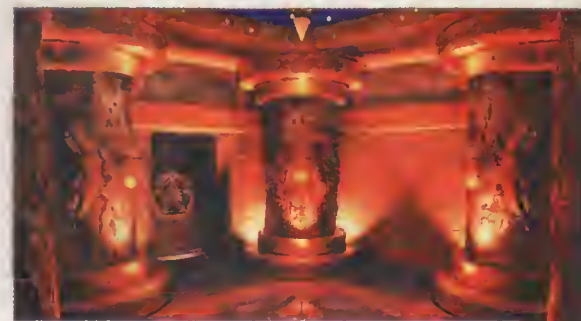
Côté scénario, malheureusement, le plus grand secret plane autour de Riven. On sait juste que l'aventure se déroule encore dans divers mondes insulaires ; et que Riven se passe tout juste après la fin de Myst. Le principe du jeu devrait, par contre, être à peu près le même : une aventure hautement graphique où l'on joue de la souris à tout va. Et l'ambiance s'annonce tout aussi féérique et mystérieuse.

Les bécanes dont disposent les joueurs ayant beaucoup évolué en trois ans, les gars de Cyan nous ont tout de même promis qu'ils en tireraient partie. Cyan aurait pu se contenter

Atrus a
encore
besoin de
vos talents.



1- Robert Grace, graphiste sur ordinateur, dessine des objets 3D à partir de croquis.
2- Michael Sheets, artiste constructeur de monde 3D, en train d'assembler divers éléments pour en faire les scènes de Riven.
3- Les deux frères Miller. Robyn à gauche et Rand à droite.



suite de Myst

d'appeler cette suite Myst 2, de refaire à peu près la même chose, et basta le succès était assuré... Que non, les frères Miller promettent de pousser l'interactivité et l'immersion dans un monde imaginaire encore plus éloigné avec Riven. C'est le défi qu'ils se sont imposé.

■ DIX FOIS PLUS DE THUNES ONT ÉTÉ INVESTIES

Avec une équipe 5 fois plus importante, 10 fois plus de moyens financiers, et 500 fois plus de puissance en terme d'informatique, Riven devrait nous en mettre plein la vue. L'équipe de Cyan ne semble pas avoir perdu la tête face au succès, et applique les mêmes règles auxquelles elle croyait quand elle ne comprenait encore en son sein que des inconnus.

Robyn et Rand Miller, les golden-boys du jeu vidéo, la success-story incarnée, ne se sont donc pas reposés sur leurs lauriers, et Riven s'est confortablement installé dans le fauteuil des softs les plus attendus de l'année. Affaire à suivre (de très près).

Seb.

SUR CD-ROM PC ET MAC
SORTIE PRÉVUE EN ÉTÉ 97
DÉVELOPPÉ PAR CYAN
ÉDITÉ PAR INTERPLAY

Vous pouvez faire un saut sur le Web de Cyan, www.cyan.com, et suivre de près le développement de Riven.

Un journal, une fourchette et une cuiller étranges, ainsi qu'un objet D'Ni mystérieux.



Preview

COMBAT SPATIAL
LUCASARTS
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER



X-Wing vs Tie-



Kchuiii ! l'ansolo, tu n'es pas mon fils, alors tu vas vite répondre, kchuiii! à mes questions sinon tes amis vont en pâtir.

- Je m'en fous, maintenant que Luke est passé du côté obscur de la Force et que Cheebacca s'est teint en brune, tout ça me laisse froid...

- Espèce de rebelle mal décongelé, ne vois-tu pas que X-Wing Vs Tie Fighter s'annonce kchuiii! comme le plus génial simulateur spatial de tous les temps ?

- Non sans blague !

- Sache que Lucas Arts a relevé ses manches comme jamais pour vous offrir, vils chasseurs de primes kchuiii!, un environnement encore plus beau et performant en S-VGA, une jouabilité sans faille tout ça dans le premier jeu multi-joueur "Star Wars".

- Nous rappelons à l'asthmatique encapuchonné que ceci est une preview, et qu'en aucun cas il ne faut ici influencer le lecteur. D'abord est-ce qu'on pourra piloter un Faucon Mille-nium... hein ?

- Mes braves troopers, que l'on cryogénise ce rebelle ingrat ! Il pourra toujours se gratter pour que je lui passe l'un de mes Interceptors, kchuiii! et re-kchuiii même !

l'ansolo

Un environnement encore plus beau et performant en S-VGA, une jouabilité sans faille, tout ça dans le premier jeu multi-joueur « Star Wars ».

Les escadrons seront dirigés par des ordres tactiques présentés sur la carte tridimensionnelle, ou grâce à des combinaisons de touches. Les missions ont été spécialement conçues pour un travail d'équipe entre les pilotes, leur permettant d'envoyer des messages à leurs équipiers ou aux pilotes ennemis. Tiens, salut D2 ! ▶





Pour la première fois dans la saga de Star Wars, vous pourrez combattre de vrais joueurs.

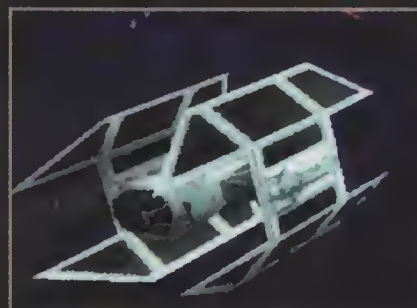
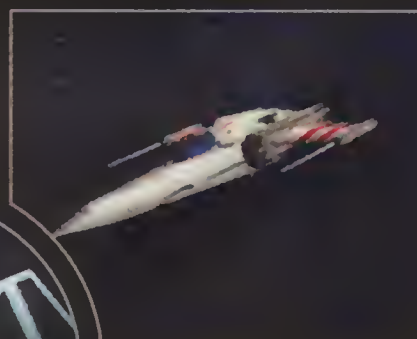


Fighter



◀ Les effets de lumière, le S-VGA et des modèles de vaisseaux hallucinants de réalisme permettent de supposer que X-Wing Vs Tie Fighter ne sera pas une simple resucée des épisodes précédents.

▲ Le mode multi-joueur permettra à huit allumés de former un escadron solidaire (rebelles, impériaux et pirates) ou de s'affronter via modem ou sur un réseau (IPX ou TCP/IP avec DirectPlay sous DarkVador95).



◀ X-Wing Vs Tie Fighter proposera un monceau de missions d'entraînement et plus de quinze scénarios originaux. Les décors sont bien connus des fans : champ d'astéroïdes et de débris spatiaux du système d'Endor. Là même où se déroulait la bataille de l'Étoile de la Mort dans le film Le Retour du Jedi®. Et pis y aura aussi un éditeur de missions.



Preview

STRATEGIE/ACTION
TEMPS RÉEL
EDITEUR 7TH LEVEL
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FEVRIER



▲ La faune phygosienne vaut aussi le détour. ►

Les mouvements des mechs bipèdes sont ultra-réalistes. C'est vrai, il leur faut bien une demi-heure pour faire un demi-tour.



▲ Non mais, regardez-moi ces anims ! Genre j'ai dormi sous perfusion de «L'Empire contre-attaque» et j'ai des années d'expérience chez ILM. Dominion, c'est mignon tout plein !

Don

La résistance contre Alerte Rouge s'organise. 7th level est en train de nous concocter Dominion. Objectif non avoué : aller taquiner Westwood sur le terrain du jeu d'action/stratégie temps réel. N'y allons pas par quatre chemins : ce que nous avons pu admirer pour cette preview (une partie de l'interface, les unités, les bâtiments, les scènes cinématiques) nous a carrément laissés le cul par terre. Si le game-play se montre à la hauteur de l'emballage, voilà un nouveau venu qui va faire parler de lui. Côté scénario, 7th level construit sur du solide puisque Dominion s'inspire très largement de l'univers Battletech. Pour coloniser le système "Phygos", quatre espèces distinctes (les humains, les Scorps, les Darkens et les Mercenaries) devront construire des bases sur les planètes, des raffineries pour exploiter les matières premières, des colonies pour abriter la population et... et... bien évidemment, tout plein de véhicules, troupes et autres bipèdes mécanisés indispensables à toute entreprise de "fritade" digne de ce nom. Je vous vois venir : oui, on pourra y jouer en réseau (IPX, TCP/IP). Avec des animations en S-VGA (la résolution peut être portée au 1280 x 1024), de nombreux terrains et objets bonus, 44 unités par race, 25 missions et un éditeur de niveaux, on espère vraiment que ce Dominion ne nous décevra pas !

lansolo

La résistance contre Alerte Rouge s'organise.
Objectif non avoué de 7th level :
aller taquiner Westwood sur le terrain du jeu
d'action/stratégie temps réel.





minion



De nombreux terrains et objets bonus, 44 unités par race, 25 missions et un éditeur de niveaux, on espère vraiment que ce Dominion ne nous décevra pas !



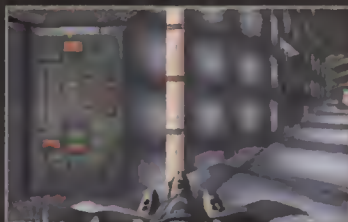
▲ On pourra ordonner aux soldats de se mettre à genoux, de ramper... On pourra également créer des groupes qui seront rapidement accessibles en pressant une touche du clavier.

Il n'y a pas que des robots : des troupes d'élite sueront à grosses gouttes dans leurs exosquelettes pour exécuter vos petits plans mesquins.▶

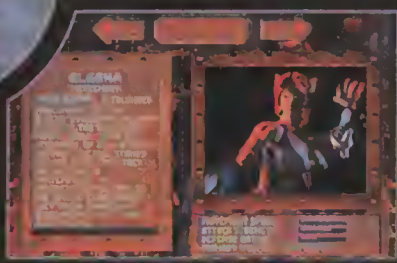


Preview

JEU À LA DUKE NUKEM 3D
EIDOS INTERACTIVE
ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE EN FÉVRIER
PC CD-ROM



Eradicator



▲ Voilà, je suis une mine. Je regarde autour de moi. J'attends patiemment que quelqu'un entre pour lui péter à la gueule.



▲ Comme dans Duke, vous avez le choix entre deux vues différentes : la vue subjective, et la vue extérieure où vous voyez votre personnage.

Avant, les branchouilles du milieu parlaient de "Doom-like" quand un jeu était inspiré de Doom d'Id Software. On peut donc maintenant parler de "Duke-like" quand on se trouve face à un indéniablement apparenté à l'excellent Duke Nukem 3D. Eradicator semble pencher vers cette dernière catégorie, et c'est tant mieux.

Je vous passe le scénario débile qui parle encore et toujours d'invasion de forces aliens. Une fois de plus, vous devrez atteindre leur base pour les écrabouiller de votre mieux. Pour cela, vous avez le choix entre trois personnages différents, tout trois équipés des armes les plus délirantes. De pouvoirs magiques également, plaçant Eradicator à la croisée des chemins hexenien et dukesque.

Une option super amusante vous permet de voir ce que vos armes "voient". Ainsi, lancez une roquette, placez-vous dans sa peau, et vous verrez la tronche de votre adversaire exploser comme jamais. Même chose avec les mines à explosion télécommandée, ce qui permet de les faire péter vraiment au bon moment, quand un crétin est à bonne distance. Ces options promettent beaucoup de fun, surtout en réseau, Eradicator offrant des parties jusqu'à huit simultanément.

À noter que les graphismes sont en VGA, pas de S-VGA ici. Eradicator mettra donc les possesseurs de machines modestes en joie.

Seb

ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À

Joystick

ET RECEVEZ CE JEU



11 Numéros de Joystick 385 F

+ The Darkening (CD-Rom PC) 369 F

Soit un Total de ~~754 F~~

Pour vous seulement 489 F

Plus de 35% de réduction !



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sans enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à Joystick • TSA 20215 • 92892 Nanterre Cedex 9.

ST147

Oui Je m'abonne à Joystick pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus le jeu The Darkening sur CD-Rom PC pour un montant de 489 F seulement au lieu de 754 F. Je réalise ainsi une économie de 265 F, soit plus de 35% de réduction.

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par:

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat lettre
☐ Carte bleue N° _____ Expire le ____ / ____ / ____

Signature

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

PSEUDO _____

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon afin de bénéficier de 120 minutes de connexion gratuites sur le 3614 Joystick.)

Offre valable deux mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu The Darkening au prix de 369 F + 13 F de frais d'emballage et de port.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



Preview

ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR
SHINY ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE FEVRIER
PC CD ROM



MDK



Grâce à la démo qui traîne quelque part dans le CD accompagnant ce charmant numéro de Joystick, vous avez pu jeter un oeil à MDK, la dernière production Shiny Entertainment. Une certaine excitation règne autour de ce soft, en grande partie causée par le très grand charisme de David Perry, grand gourou de Shiny Entertainment, et par la réputation qu'il a acquise sur ordinateurs 8 bits et sur consoles, plus récemment. Pourtant, nous n'avons pas encore pu nous faire une opinion précise au vu de la preview, même si le design des monstres et du personnage principal est excellent.

MDK est-il le nouveau Quake ? Ou va-t-il encore plus loin, comme le prétendent les coyotes de Shiny, si fiers de leur travail qu'ils annoncent que MDK n'a pas besoin du support de carte graphique 3D puisqu'il les surpasse en soft ? Mmmh, on demande à voir, tiens.

Seb



▲ Le monde peint par MDK est d'une grande noirceur. Tout y est glauque et violent. Un bon point !

Le personnage principal, celui que vous incarnez dans le jeu, est superbe. Une magnifique machine à tuer tout en souplesse. ►



▲ L'est fort le héros de MDK, il peut zoomer avec ses yeux magiques, pour mieux viser et cartonner ses méchants adversaires.



VIDEO 7

CINE-TELE-VIDEO

Van Damme
Stallone
Schwarzy
Seagal ...

**... les
gros bras
sont-ils
KO ?**

**EN VENTE CHEZ
VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX**

Preview

COURSE ARCADE
PC CD-ROM
DEVELOPPEUR SEGA SPORTS
EDITEUR SEGA
SORTIE PRÉVUE FEVRIER



Sega Rally C

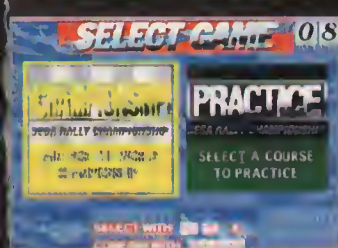


▲ Ca glisse, ça derape, ça s'envole à la moindre bosse. Et oui les amis, voilà les vraies sensations d'un pilote de rallyes. ►

Bientôt, vous allez être riche. Enfin, bientôt vous allez arrêter de vous faire sucer des pièces de dix balles dans les monnayeurs gloutons des bornes d'arcade... Sega Rally Championship débarque sur PC. La chose s'annonce en tous points comparable à la version Saturn, c'est-à-dire mêmes circuits et mêmes voitures (on ne change pas une formule qui a fait ses preuves). Techniquement, Rally Championship ne se refuse rien. L'affichage peut être poussé en 640 x 480 x 256 couleurs (il y a même un mode 16 bits dans une fenêtre Windows 95). Cette preview laissait apparaître quelques bugs de raccordement de textures ; mais rien de nature à entacher la jouabilité du soft. Par contre, il semblerait que le programme réclame une très grosse config' pour exploiter pleinement la haute résolution. Ah ! mon bon monsieur, faut ce qu'y faut.

lansolo





Comme dans l'original, Rally Championship offre trois circuits. Évidemment, comme tout jeu de console qui se respecte, il y a un quatrième circuit caché.



Pilotez quatre caisses bardées d'autocollants publicitaires et couvertes de boue. Évidemment, comme d'hab' sur les softs consoles, il y a une voiture bonus : la "Stratus".



hampionship



Bientôt vous allez arrêter de vous faire sucer des pièces de dix balles dans les monnayeurs gloutons des bornes d'arcade... Sega Rally Championship débarque sur PC.

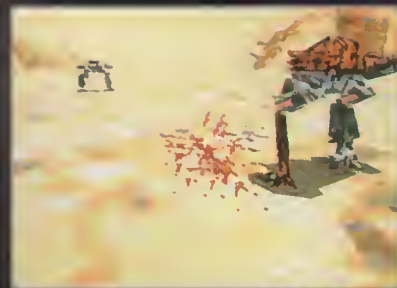


Preview

ACTION BATTLETECH
PC CD ROM
7TH LEVEL
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER



▼ J'étais sorti du raptor pour me dégourdir les jambes, et puis tout à coup ce missile...



G-Nome

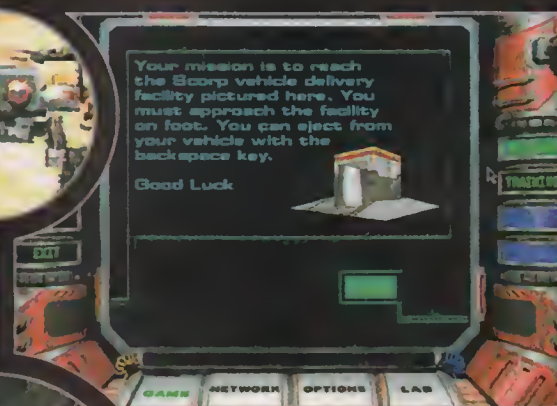


N on, G-Nome ne sera pas un simulateur de nains de jardin. Loin de là. G-Nome sera un séquenceur d'ADN shareware. Pas ça non plus ? Comment dit-on déjà ? Battletech ? Ah oui, G-Nome sera un jeu d'action dans l'univers Battle machin (des guerres de robots, quoi), avec du S-VGA et de la 3D texturée temps réel de partout, histoire de ne pas être trop ridicule face à la concurrence (Mercenaries d'Activision). Parmi les caractéristiques originales, citons la possibilité de sortir de son robot, de changer de véhicule, voire d'incarner différents personnages durant une partie. Mais là où je sens monter en moi une grande envie de me transformer en pacifique nain de jardin, c'est en lisant ceci : "L'intelligence artificielle sera très sophistiquée, puisqu'elle a été développée par d'anciens ingénieurs de la Défense américaine". Bonjour chez vous !

lansolo



▲ Il n'y avait qu'un seul décor dans cette version de démo. 7th level annonce pourtant cinq fois plus de véhicules et armes que dans les jeux de type Battletech classiques. Notez les messages variés que vous pourrez lancer à vos coéquipiers et amis, puisque G-Nome offrira des modes multi-joueur : tête-à-tête, modem et réseau à 8. ▼



◀ Pratique, la caméra embarquée à bord d'un missile pour explorer à distance le champ de bataille.



Preview

PC CD ROM
EDITEUR
GREMLIN INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE EN FEVRIER

Reloaded

Reloaded est la suite d'un jeu PlayStation à grand succès, un blast'em all particulièrement sanglant. Gremlin Interactive annonce avec joie l'arrivée du deuxième épisode sur PC. Ici, pas de réflexion, d'énigmes ou d'intrigue compliquée : vous dirigerez un gros balaise choisi parmi six, et vous tirez sur tout ce qui bouge. Douze niveaux répartis en six mondes différents vous attendent, du désert à la base militaire la plus high-tech. À noter des musiques jungle-isante tout à fait réussies.

Seb

Premier Mail Order

VF=Version Française	AM PC	NF=Notice Française	AM PC	OEM=Sans Boîte	AM PC	AM PC	AM PC
101 Hour	CD	138	CD	138	CD	138	CD
1942 Pacific Air War	CD	108	CD	108	CD	108	CD
A200 APPROACH TRAINER	ASOCD 96	CD	99	CD	99	CD	99
A2000 Desktop Dynamics Pack	ASOCD 96	CD	99	CD	99	CD	99
Academy of Art	CD	129	CD	129	CD	129	CD
Academy of Art 2	CD	299	CD	299	CD	299	CD
Academy of Art 3	CD	309	CD	309	CD	309	CD
Academy of Art 4	CD	149	CD	149	CD	149	CD
Academy of Art 5	CD	299	CD	299	CD	299	CD
Academy of Art 6	CD	179	CD	179	CD	179	CD
Academy of Art 7	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 8	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 9	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 10	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 11	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 12	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 13	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 14	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 15	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 16	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 17	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 18	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 19	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 20	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 21	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 22	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 23	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 24	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 25	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 26	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 27	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 28	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 29	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 30	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 31	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 32	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 33	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 34	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 35	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 36	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 37	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 38	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 39	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 40	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 41	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 42	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 43	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 44	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 45	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 46	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 47	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 48	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 49	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 50	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 51	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 52	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 53	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 54	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 55	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 56	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 57	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 58	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 59	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 60	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 61	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 62	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 63	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 64	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 65	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 66	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 67	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 68	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 69	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 70	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 71	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 72	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 73	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 74	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 75	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 76	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 77	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 78	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 79	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 80	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 81	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 82	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 83	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 84	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 85	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 86	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 87	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 88	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 89	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 90	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 91	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 92	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 93	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 94	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 95	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 96	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 97	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 98	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 99	CD	279	CD	279	CD	279	CD
Academy of Art 100	CD	279	CD	279	CD	279	CD

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!
TITRES

PRIX - FFrs

Pour Commandes Téléphoniques Appelez 0044.12.68.27.11.72 Lund-Vend 10H00 A20H00 Samedi Et
Dimanche 11H00 A 17H00 Pour Commandes Téléphoniques Par Fax 0044.12.68.27.11.73

ENVOI PAR SWIFT 40FFRS CHAQUE LOGICIEL

ENVOYEZ A

TOTAL

TTT

MASTERCARD

NUMERO DE CARTE INTERNATIONALE

PREMIER MAIL ORDER Dept:JOY01

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO

A L'ORDRE DE PREMIER MAIL ORDER

VISA

DATE D'EXPIRATION

14 ORWELL COURT

WICKFORD, ESSEX, SS14 3JJ

EUROCHEQUES NON ACCEPTES

ANGLETERRE

PC35

CDROM

AMIGA

A1200

CD32

Preview

SIMULATION ECO
DEVELOPPEUR
INTERACTIVE MAGIC
PC CD ROM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER

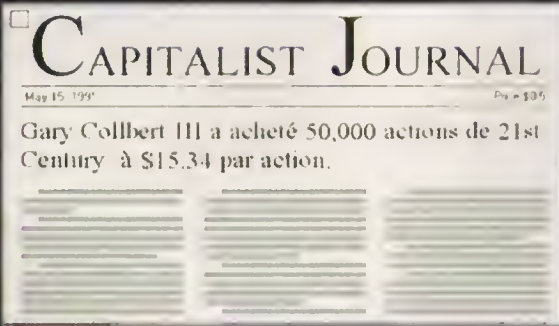


Capitalism



Depuis tout petit, vous dévorez Paul-Loup Sulitzer et le Financial Times. Vous rêvez d'OPA, de capitalisation boursière, d'empire industriel et de jetons de présence. Votre idole absolue : Richard Branson. Bref, c'est à se demander ce que vous foutez ici, le nez plongé dans ces pages de débauche et de perdition. Ah, j'y suis : vous voulez vous lancer dans le business du jeu vidéo ! Non ? Hein, comment ? Oui, oui, je me souviens du numéro d'avril dernier et du dossier sur Interactive Magic. On y annonçait la VF de Capitalism pour juin. Ben ouais, désolée : les développeurs étaient très optimistes, comme d'habitude... Ah, en attendant, vous avez terminé Zork Nemesis et Daggerfall ? Bien, bien. Bref, vous attendez cette simulation boursière avec impatience ? Ben mon gars, faudra patienter encore un bon mois, mais on devrait bientôt voir le bout de l'Eurotunnel, à condition que Capitalism trouve un éditeur, car à l'heure où nous écrivons, le jeu cherche un repreneur.

Wanda



**astuces
et solutions
sont les deux
mamelles du
3615
Joystick**



1,29 F/Mn

Preview

ARCADE/SHOOT
PC CD-ROM
EDITEUR VIRGIN
DÉV. MTV/VIACOM
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER



Slamscape



Le premier tableau a pour décor une fête foraine. Comme dans X scénarios du genre, des hordes de créatures décalées chercheront à vous faire la peau : nounours-vampires, libellules géantes... ▼



Ça commence comme *Un perro andaluz* de Luis Buñuel (NDRC : *Le Chien andalou*). Sauf que là il ne s'agit pas d'une lame de rasoir. On vous plante juste des électrodes dans les yeux. Non, ce n'est pas le nouveau modèle de casque virtuel de Viacom et MTV, les géants du TV-business ricains, mais bel et bien l'intro de *Slamscape*, leur dernier jeu d'arcade. *Slamscape* ? Un titre tout à fait improbable, qui cache pourtant une animation remarquablement fluide en S-VGA. Le concept est plus banal. Vous dirigerez un vaisseau sur coussin d'air qui shoote, qui saute dessus-les-obstacles, qui ramasse bonus et trucs en tout genre. Bref, on attendra le test pour voir si la mayonnaise prend.

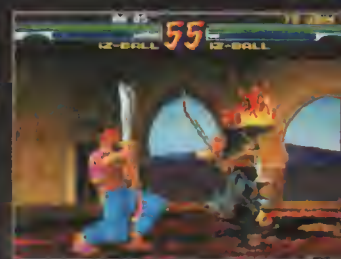
lansolo



▲ Un banal accident de la route, et puis paf ! vous voilà commis d'office pilote virtuel de *Slamscape*. Bobo les n'yeux.

Preview

BASTON
PC CD ROM
EDITEUR/DÉVELOPPEUR
SILMARILS
SORTIE PRÉVUE FÉVRIER



Time Warriors

Ça se passe dans un futur aussi lointain qu'improbable. Et pour une raison qu'il ne nous appartient pas de comprendre, les gens occupent leur temps libre à se foutre sur la gueule. C'est un jeu de baston, quoi. Au programme, huit spécialistes des arts martiaux, des niveaux secrets, une compatibilité DOS, Windows 3.1 et Win95 saupoudrée de Direct X ou de carte propriétaire, genre Matrox. Ben oui c'est en S-VGA. Moulinex

DOMINEZ VOS JEUX D'ACTION !

Prenez le contrôle total des nouveaux jeux d'action



SIERRA®

avec la manette Sidewinder de Microsoft®



Une ergonomie au service du confort de jeu et du temps de réaction.

Pavé directionnel à 8 directions, 6 boutons et 2 gâchettes vous permettent de maîtriser totalement toutes les possibilités du jeu.

Programmez des enchaînements de mouvements grâce à l'éditeur de macro.

Gagnez des manettes avec les jeux sur

3615 JOYSTICK

1,29 F/Mn.

HUNTER HUNTED

La nouvelle référence des jeux d'action multi-niveaux.

Plus de 50 niveaux.

Possibilité de déplacer les personnages dans les directions x, y et z.

Jouable à 2 en partage d'écran.



CYBERGLADIATORS

Cyberbaston hyper-réaliste.

8 guerriers et 2 maîtres armés de plus de 50 mouvements chacun.

Mouvements créés en "motion capture".

Vos ennemis apprennent à déjouer vos tactiques.

petites annonces

PC

ACHAT

Dép. 57 Achète jeux et utils, achète Ram 9 bits, cherche vieux ordinateurs, périphériques et logiciels. Jean-François Bertheau 1 Rue des Myosotis 57420 Fleury ou tel ou 03 87 52 54 01.

Dép. 62 Achète jeux et utils en CD, cherche Anvil of Dawn et Animatek's World Builder. Tel ou D3 21 D3 52 32 ou Wissort Arnoud 5 Rue Wottine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Dép. 75 Achète Folcon Gold (sortie fin 1994) : 1DD Frs. Tel ou D1 43 72 67 65 du lundi au mercredi.

Dép. 77 Achète Worgames anciens : V for Victory, Perfect General 2, Frontline, Gettysburg, docs et scénario Steel Panthers. Christian Couellier 10 Rê. de l'Drangerie 77310 Pontcherry ou tel ou D1 60 65 53 58.

Dép. 83 Achète vieux jeux : The Manager... Tel à Jean-Marc ou D4 94 59 77 41 ou écrire à Bernard Jean-Marc Ancien Chemin de Tourves 83470 St Maximin.

Dép. 92 Achète Pentium 133, bon état, 16 Mo Ram, DO 1,4 go, CD 6x, écran 15" SVGA, souris M5, HP, Win 95 : le tout entre 3000 et 4000 Frs. Tel à Alexandre ou D1 47 89 36 28 après 18 h.

CONTACT

Dép. 29 Cherche contacts PC musique, retouche d'images, morphing, graphisme et recherche utilitaires. Le Goff Jean-Jacques Allée Mechou Goorem 29160 Crozon ou tel ou D2 98 27 07 32.

Dép. 59 Echange ou vends : Z, Time Commando, Tie Fighter, tout en VF, vends CM avec DX2 66, 4 Mo, carte ID, carte graphique VL8 80D Frs. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin ou tel ou 03 20 79 73 D1 après 18 h.

Dép. 94 Cherche contacts sous 305studio pour échange d'idées (trucs et astuces, effets spéciaux...). Tel à Poul ou D1 46 68 39 63 l'après-midi.

VENTE

Dép. 3 Vends jeux et utils : Screamer 2, Odiabo, NHL 97, Fifa 97. Tel ou 04 70 03 19 84 après 19 h.

Dép. 13 Vends PC P100 + 16 Mo EDD, 00 1,3 Go, Wave 32 FX, 256 Ko cochés pipeline Burst, nbx jeux (GP2, Z, Quake, Tomb Raider, Diablo, Rolly, Screamer 2...) + carte 2 joy : 7600 Frs... Tel ou 04 42 54 10 33 le soir.

Dép. 14 Vends Pentium 100 CM Intel Endeavour, 16 Mo, 00 85D Mo, SVGA 64 bits 2 Mo, 58 16, CO 4x Ponoconic, écran 15" : 5000 Frs, imprimante HP660C : 1500 Frs, matériel sous garantie. Tel ou 02 31 96 47 05.

Dép. 16 Vends utilitaires de 3D pour Windows : Colibri Truespace 1 : 800 Frs à débattre. Tel ou 05 45 97 50 89 après 18 h.

Dép. 22 Vends carte graphique Diamond Stealth 64 Vrom 968 2 Mo Accel. 2 D + drivers Win 3.1, Win 95 : 1000 Frs. Tel après 18 h ou D2 96 34 77 53.

Dép. 27 Vends CO Rom pour PC originaux de 15D à 20D Frs. Tel le soir ou D2 32 38 30 17.

Dép. 27 Vends carte SCSI NCR 500 Frs, Streamer + 9 cartouches 1000 Frs, carte SCSI Adaptec 2842 : 800 Frs, jeux originaux : Les Chevaliers de Baphomet, Screamer 2, Syndicate Wars, Down in Dumps 25D Frs l'un. Tel ou D2 32 51 89 59.

Dép. 30 Vends Pentium 60, écran 15", 58 16, CO Rom 4x, HD 430 Mo, 8 Mo Ram, imprimante à aiguilles couleur avec scanner à moiré, logiciels, jeux : 6 200 Frs à débattre. Tel ou 04 66 23 52 44 après 18 h.

Dép. 33 Vends Actuo Soccer 96 : 13D Frs, Commando on Conquer 180 Frs, Bottle Isle 2 + Doto (3 CD) : 180 Frs, Seven Guest + Loom + Cormen San Diego 230 Frs les 3 ou échange possible, cherche Gabriel Knight 2. Tel ou D5 56 65 63 74 à Jérôme.

Dép. 34 Vends jeux : Flight Sim 5 : 250 Frs, Normality 20D Frs, Joystick Side winder 3D Pro : 350 Frs. Tel le soir ou 04 67 32 73 17.

Dép. 37 Vends Pentium 120, 8 Mo Ram, 00 1,6 Go + 1 DO 280 Mo, carte graphique 2 Mo, carte son, CO Rom x4, lecteur 3" et 5", logiciels, pour cause de déménagement début 97 : 8500 Frs. Tel à Marc ou D2 47 52 73 98 de 18 à 21 h.

Dép. 3 Vends Rom 8 Mo : 20D Frs, 16 Mo : 400 Frs, CO Rom 4x : 300 Frs et autres, cherche disque dur IDE. Tel à Alexandre le soir ou 04 76 27 37 01.

Dép. 38 Vends 486 OX2 66 multimedia, 12 Mo Rom, 2 Mo vidéo 14", boîtier PS2, HD 256 Mo avec jeux : Commando on Conquer, WC3, Leden... et utils : Office 95, NT4..., le tout pour 5400 Frs à débattre. Tel à Gabriel ou 04 76 53 86 54.

Dép. 42 Vends jeux originaux : Steel Panthers, Jewels of Dracle, Conquest of New World, Albion, Aces Dver Europe de 50 à 200 Frs. Tel ou D4 77 33 05 98 le week-end, mercredi, vacances ou mardi soir à David.

Dép. 42 Vends modem 28,8 : 600 Frs, Nascar, Novostorm 100 Frs, FS5.1 : 12D Frs, Oreom on 3D 175 Frs, NFS, F2R, Virtual Pool : 160 Frs. Tel à Cyril ou 04 77 21 50 66.

Dép. 48 Vends carte graphique Diamond Stealth 64 Vrom 968 2 Mo avec Drivers Windows 95, 3.11, vendue 1000 Frs port compris. Tel ou 04 66 31 12 19 aux heures de repos à Yves.

Dép. 49 Vends nbx jeux : Rebel Assault + joystick Quickshot : 8D Frs, Police Quest Swat 230 Frs, Theme Park 7D Frs, Under a Killing Moon 7D Frs en VF. Tel à Nicolas après 18 h sauf le vendredi ou D2 41 34 73 13.

Dép. 50 Vends jeux PC CO en VF : Worms 125 Frs, Ultima 8 : 125 Frs, Civilization 2 : 225 Frs. Tel à Hochort Yvon après 19 h ou 02 33 93 53 34.

Dép. 54 Vends boîtes de mémoires pour PC (256 Ko) 2D Frs pièce ou 50 Frs les 4. Tel ou 03 83 26 34 91 après 19 h 3D ou écrire à Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richemont.

Dép. 56 Vends PC Pentium 60 Mhz, DD 505 Mo, 8 Mo Rom, écran 14", CD 2x, carte radio, HP : 5500 Frs à débattre. Tel après 18 h ou D2 97 25 74 70 ou par E-mail : tututut@dub-internet.fr ou tututut@wonadoo.fr.

Dép. 57 Vends CO Rom : Out Post 150 Frs, Civil War 15D Frs, Buzz Aldrin 99 Frs, Guilty 100 Frs, CD Rom originaux + docs, recherche Spoc Shuttle ou le tout pour 500 Frs port compris. Tel ou D3 87 67 D3 25 après 19 h à Greg.

Dép. 59 Vends jeux et utils sur PC CD : Tomb Raider, oien Trilogy, Destruction Derby 2. Olivier Codot 2D 8d Corpeux 5930D Volandennes ou tel ou 03 27 33 46 26 après 18 h 30.

Dép. 59 Vends CM + P&D : 80D Frs, DD 25D Mo 40D Frs, Mira Waveable + CO Rom Pioneer 4x : 60D Frs, CV Miro PCI 1 Mo : 300 Frs, imprimante Ponoconic 1D81 : 50D Frs. Tel ou 03 27 48 56 67 à Patrick après 17 h.

Dép. 59 Vends F56 pour Win 95, Grand Prix 2, Magic Carpet 2, joystick Thrustmaster Mark 1. Tel ou 03 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends DX2 66 540 Mo, 12 Mo Rom VL8, Oas 6.22, Win 3.1, 5816, CD Rom x2, écran 14", garantie 18 mois avec jeux : Prisoner of Ice, Bioforge, Destruction Derby, Warriors, Conspiracy, 2 joysticks, valeur 7000 Frs, vendu 4500 Frs. Tel le soir ou 03 27 47 62 19 à Patrick.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Guilty, King Quest 7, G. P. Monager, recherche jeux d'aventure VF. Tel à Yannick ou 03 20 94 43 42 le soir.

Dép. 59 Vends jeux CD : C & C, Red Alert, Civil War, Wing Commander 3, Settlers 2, Lost Dynasty, Theme Park. Tel ou 03 20 67 09 29 après 18 h.

Dép. 59 Vends jeux PC CD : Ultima Underworld 1 et 2 : 60 Frs, AO & O Collector (9 jeux 551 : Kryn, Pools of Darkness, Savage Frontier...) : 140 Frs, Central Intelligence : 50 Frs. Tel à Philippe ou 03 27 79 25 24.

Dép. 59 Vends ou échange jeux PC CD : Z, Crusader, No Remorse, Worms, C&C + Covert operation, Warcraft 2, Normality, Screamer, King's Quest VII, Inca II, Nascar Racing, Lode Runner, Lost in Time 1 et 2, Aces Dver Europe et Earthsiege. Tel à Jérôme ou 03 20 41 15 97 le soir.

Dép. 60 Vends 486 OX2 66, 256 Ko cochés, 8 Mo VL8, HDD 25D Mo, écran 15" : 2900 Frs, vends 386 SX25, 4 Mo, HDD 105 Mo, écran 14" : 1800 Frs, vends 586-133 AMO 8 Mo, HDD 540 Mo, écran 14" : 3300 Frs, vends Warcraft 2 : 180 Frs, vends 256 Pipeline 90 Frs. Tel ou D3 44 60 63 21.

Dép. 62 Vends jeux PC CO : Time Commando VF : 250 Frs, Gabriel Knight 2 VF : 250 Frs. Tel à Goëtan ou 03 21 82 81 83.

Dép. 62 Vends Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Myst VF 180 Frs. Tel à Chontal ou 03 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends jeux PC CO à 200 Frs : Chevaliers de Baphomet, Sherlock Holmes 2, Myst 180 Frs, Cluedo VF 200 Frs. Tel à Chontal ou 03 21 28 53 17.

Dép. 65 Vends carte de montage et capture vidéo Mira OC1+ (version compatible Win 95), restitution sur bande magnéto-scope ou sur moniteur, logiciels : Premiere, Photoshop, 3DFX, couse double emploi, cédé 1500 Frs. Tel ou 05 62 92 86 53.

Dép. 67 Vends carte son mosisound 32FX : 390 Frs, lecteur Ponoconic CO Rom 4x : 200 Frs. Tel ou 03 88 97 08 60 à Arnaud après 18 h.

Dép. 67 Vends carte mère 486 OX2 66 8 Mo Rom, carte vidéo, CO Rom 2x, lecteur 2x, le tout pour 1000 Frs, vends jeux avec notices entre 100 et 200 Frs. Gallion Thomas 8A Rue de la Ville 67460 Souffelweyresheim ou tel ou 03 88 20 37 77 après 18 h.

Dép. 69 Vends Pentium 90, 16 Mo Rom EDD, D 520 Mo, C Rom x4, écran 15" SVGA, carte son 58 : 6000 Frs à débattre. Tel ou 04 78 59 41 60.

Dép. 69 Vends jeux PC CO originaux : Crusader No Remorse, Aliens Comic's book, Encyclopédie Hachette, foire offre... Tel ou D4 78 59 17 40 de préférence sur région.

Dép. 70 Vends Rolly Championship 250 Frs + ports, compil de 1D jeux : TFX, Novostorm, Lemmings, Megarace... à 150 Frs + port. Tel ou D3 84 75 66 92 à Adrien.

Dép. 72 Vends modem US Robotics Sportster : 28.8 V34+ (33.6 8PS). Tel à Bertrand ou 02 43 81 34 93 après 18 h.

Dép. 75 Vends imprimante Epson LX850 9 aiguilles : 500 Frs. Tel à Laurent ou 01 46 07 45 97.

Dép. 75 Vends barrettes 1 Mo 6D Frs, baillier mini tour 125 Frs, compatible 386 SX complet 800 Frs. Tel à Eric ou 01 43 41 03 54.

Dép. 75 Vends jeux PC CD originaux : This Means War, Space Buck, MK2, Dungeon Master 2, Terror from the Deep, Conquest of new World, Witchoven, Railroad Tycoon Luxe 12D Frs pièce. Tel le soir ou 01 45 86 56 09.

Dép. 75 Vends disque dur Quantum Fireball 1080 Mo : 600 Frs, Mystique neuve 800 Frs, HD 1,6 Go neuf : 900 Frs, SCSI2 : 800 Frs. Tel à Thomas après 18 h ou 01 45 48 68 58.

Dép. 75 Vends Pentium 166 DD 1,7 Go, 16 Mo Rom Multimedia, écran 15" Trinitron, modem 14400 sous garantie : 8200 Frs. Tel ou 06 D9 48 67 64.

Dép. 75 Vends moniteur Peacock 15" SVGA couleur 1280x1024 NE réglages à l'écran, garantie 30 mois sur site : 1700 Frs, 2x8 Mo NS 500 Frs, volant + pédalier T2 neuf : 80D Frs, GP 2 : 200 Frs ou en lot. Tel ou 01 43 57 79 17.

Dép. 75 Vends imprimante laser 600 PPP OKI 140D Frs, CD Rom Toshiba SCSI 6/7X 700 Frs, jeux PC, carte Diamond Steel 53 968 4 Mo PNP 1500 Frs, le tout sous garantie Windows 3.11 + Oas 6.22 : 200 Frs, Ulead Photo Impa VF. Tel à Jacques après 18 h ou 01 39 57 66 83.

Dép. 75 Vends HD 1,6 Go 1000 Frs E-IDE, HD SCSI23 à bas prix, Motrox Millennium + CM + P120 + 16 Mo pour 3000 Frs ou Motrox 2 Mo pour 200 Frs. Tel à Thomas après 18 h ou 01 45 48 68 58.

Dép. 76 Vends 486 OX2 66, 8 Mo Rom, DO 12D Mo, carte vidéo Trident SVGA 1 Mo, 58 Pro 2, CD Rom x4, écran 14" SVGA, Windows 3.1, Oas 6.2 : prix à débattre, vendu ensemble ou à la pièce. Tel à Frédéric ou 02 35 15 44 44.

Dép. 77 Vends Rom 1 Mo 8 bits 60 NS et imprimente 24 aiguilles Star LC24-1D. Lorentz Christophe 9 Rue du Oeversoir 7788D Grez sur Loing ou tel ou 01 64 45 73 57.

Dép. 77 Vends pour PC 58 Awe 32 P&P : 600 Frs, lecteur CD Rom 8x : 400 Frs, vends CO Rom 4x : 300 Frs, 58 16 P&P : 35D Frs. Bertrand Rollin 25 Allée Romain Rolond 77100 Nanteuil Les Meaux.

Dép. 77 Vends Hewlett-Packard 486 OX2 50, 8 Mo Rom, DO 170 Mo, écran 15", CD Rom 2x, 58 16, jeux et logiciels : 4500 Frs. Tel ou D1 60 63 95 40.

Dép. 77 Vends Pentium 100 : 512 Ko cochés, DD 1 Go, CO Rom x4, 8us PCI, 2 HP 25 W, écran 14" SVGA, carte son compatible 100 % 58 Pro, nbx jeux et utils (Syndicate Wars, UFD 1 et 2...). Tel à Olivier ou 01 64 66 79 73.

Dép. 78 Vends PC Multimedia 486 Dx2 66 Mhz, 8 Mo Rom, DD 420 Mo, écran 14" SVGA, CO Rom x4, carte son 58 Pro, Win 95 + jeux (Duke Nukem 3D, Doom...) : 500D Frs à débattre. Tel ou 01 30 71 66 46.

Dép. 78 Vends 486 DX4 1DD, 8 Mo Rom, DD 54D Mo, CD 2x, 58 Pro, Cirrus Logic 1 Mo, écran Philips 15 b, clavier, souris 3b, Dos 6.22, Win 95, Winplus + MS Office 95 Pro (CO) : 590D Frs. Tel à Souvot Daniel ou D1 34 74 19 52.

Dép. 78 Vends jeux PC CO : Wipeout 12D Frs, NBA JAM TE 11D Frs, Al Unser Junior (Win 95) : 100 Frs, Aliens VD 13D Frs, 11th Hour VD 13D Frs, Oskar CD 5D Frs. Tel à Stéphane ou D4 72 43 73 27.

[illegible]

LA 3D, LA VIDÉO ET WINDOWS À VITESSE DIABOLIQUE

MATROX MYSTIQUE

Après son célèbre accélérateur graphique Matrox Millennium, Matrox présente sa dernière innovation technologique pour PC familial, jeux 3D et bureautique d'entreprise : la carte graphique *Matrox Mystique*.

La technologie nec plus ultra de la *Matrox Mystique* allie la nouvelle puce graphique MGA-1064SG 64 bits, une conception optimisée du bus PCI et une puissante mémoire SGRAM pour vous offrir des performances hallucinantes.

- ◆ Profitez de la solution graphique la plus complète pour la bureautique sous Windows et le multimédia

Désormais, vos applications Windows 95 vont crever l'écran à plus de 44 millions de Winmarks et vos séquences vidéo AVI et MPEG vont s'afficher à une qualité TV de 25 à 30 images par seconde.

Assurez la pérennité de votre PC en le dopant avec la carte *Matrox Mystique*. Disponible avec 2 Mo ou 4 Mo de mémoire SGRAM, *Matrox Mystique* vous permet de décupler votre vitesse, vos résolutions et vos couleurs d'exécution. Avec les modules d'extension vidéo Rainbow Runner (disponibles le premier trimestre '97), découvrez le monde magique de la vidéo sur PC. Envoyez vos vidéos sur Internet, appréciez le décodage vidéo MPEG câblé, capturez des images et des séquences vidéo provenant d'une source externe telle que votre magnétoscope ou votre caméscope, visionnez vos présentations micro sur votre écran TV, enregistrez-les sur votre magnétoscope et regardez la télévision sur votre PC !

- ◆ Exigez l'accélérateur de jeux 3D le plus performant

Grâce au générateur de textures 3D de la *Matrox Mystique*, découvrez les jeux 3D d'avant-garde à une cadence de plus de 30 images par seconde tout en bénéficiant des résolutions et des profondeurs de couleurs dont vous avez toujours rêvé. Accédez aux performances exceptionnelles des nouveaux jeux 3D à une vitesse deux fois plus rapide qu'avec les accélérateurs concurrents et bénéficiez de l'accélération des jeux sous DOS la plus rapide du monde.

Exigez la qualité Matrox ! Procurez-vous l'accélérateur graphique pour jeux 3D et applications multimédia le plus rapide et le plus complet !

A partir de 1.350 francs TTC seulement ! (prix conseillé pour 2 Mo, bus PCI)

nouveau
prix
1.350 FF
(TTC)



matrox

Minitel 3615 Matrox <http://www.matrox.com/mga>

Matrox France SARL, 2 rue de la Couture Stic 225 94528 Rungis Cedex

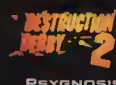
Tel: 01 45.60.62.00 Fax: 01 45.60.62.05 BBS: 01 45.60.62.08

COMPUSERVE: GOMATFR, GOMATROX

Au Québec, appelez: (514) 969-6330

LOGICIELS INCLUS GRATUITEMENT

◆ (VERSION DISTRIBUTION SEULEMENT) ◆



PSYGNOSIS

MECH WARRIOR 2

ACTIVISION

SCORCHED

PLANET

CRITERION



EN COLLABORATION AVEC

WILLIAM COLBY

CIA

ANCIEN DIRECTEUR

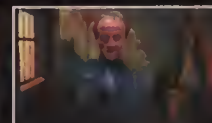
OLEG KALUGIN

KGB

ANCIEN MAJOR GENERAL

Période de l'après guerre froide. A l'ordre du jour de l'espionnage international : trafic de drogue, arsenal nucléaire, armes de destruction de masse... C'est dans ce tout nouveau contexte que vous endossez l'identité d'un agent de la CIA et devez mener à bien vos missions aux quatre coins du monde.

Les outils à votre disposition sont ceux de la plus puissante agence d'espionnage mondiale -données satellite, équipements de surveillance, armes stratégiques. Vos responsabilités seront lourdes : prendre des décisions ardues et en assumer les conséquences.



DISPONIBLE SUR CD-ROM PC (DOS ET WINDOWS 95),
VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE
ET SUR CD-ROM MAC, VERSION MANUEL EN FRANÇAIS.

*Une seule limite à
la fiction : la réalité*



SPYCRAFT
LE GRAND JEU

ACTIVISION



Activision est une marque déposée et Spycraft,
Le Grand Jeu est une marque déposée
d'Activision, Inc. 1995 Activision, Inc. Tous
droits réservés. Microsoft et Windows sont des
marques déposées de Microsoft.



MAXi



<http://www.ubisoft.fr>